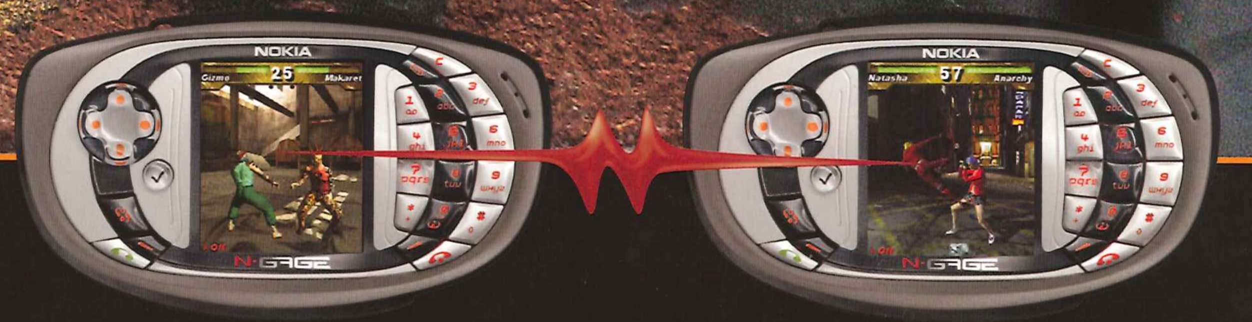


Nº 57 • OCTUBRE 2005 • 6,00 €
PlayStation®2
Revista Oficial - España
¡REGALAMOS 100 PSP!
TORRENTE 3
EL PROTECTOR
«Apatrullando» las calles de Madrid
¡ENTREVISTA EXCLUSIVA!
Santiago Segura nos cuenta todo sobre su juego
NEED FOR SPEED
MOST WANTED
¡¡LO HEMOS PROBADO!!
POLICE
SUPLEMENTO ESPECIAL PSP
PRO EVOLUTION SOCCER 5
Y ADEMÁS
CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE, W.R.C. RALLY EVOLVED, L.A. RUSH, EYETOY PLAY 3...
GUÍA COMPLETA DE RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE#2
GRUPO ZETA
LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2
INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2
00057
8 420565 092005



Become The One



N-GAGE
NOKIA

anyone
anywhere

The gamer's phone

DVD-DEMO (57)

Juega a los éxitos actuales de PlayStation 2



10 DEMOS JUGABLES

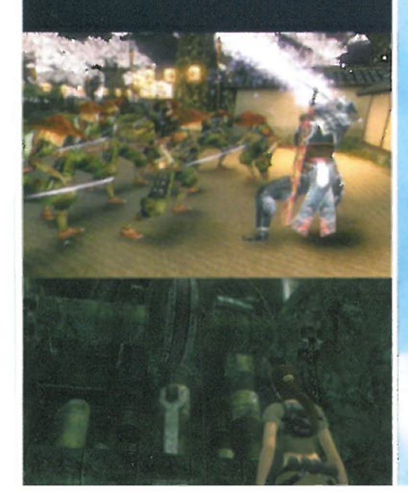
01. THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION
02. MUSASHI: SAMURAI LEGEND
03. 187: RIDE OR DIE
04. TIGER WOODS PGA TOUR 2006
05. TEKKEN 5
06. GOD OF WAR
07. JUICED
08. METAL GEAR SOLID 3
09. TIMESPLITTERS: FUTURO PERFECTO
10. RUGBY 2005

VIDEO DEMOS

- CALL OF CTHULHU

Entra de lleno en el mundo de Lovecraft.

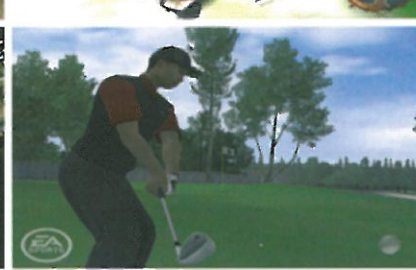
- ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS
- TOMB RAIDER: LEGEND
- BATTLEFIELD 2
- BURNOUT REVENGE
- HITMAN: BLOOD MONEY















IMPORTANTE DESPUÉS DE JUGAR A CADA UNA DE LAS DEMOS, RESETEA TU PLAYSTATION 2 PARA VOLVER A ACCEDER AL MENÚ PRINCIPAL DEL DVD-ROM

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas**, **Serafín Roldán** y **Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas: **Alfredo Castro**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas**, **Antonio Franco, Miguel Ángel Liso**, **Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Publicidad, Marketing y Promociones: **Joan Alegre**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**
Director General de Libros: **Juan Pascual**

REDACCIÓN
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Ugo R. Sánchez**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López Ibáñez**
Colaboradores: **Ana Márquez** (edición), **Daniel Rodríguez**, **Lázaro Fernández**, **Javier Bautista**, **Natalia Muñoz**, **Ángel Ibáñez** (maquetación), **Á. Jiménez**, **Isabel Garrido** (DVD), **Yolanda González** (viajes) y **Rafa Notario** (música)
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**
Director de Coordinación de Revistas: **Daniel Llagüerri**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo)
C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid
Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado)
C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona
Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel 981 148 841. Fax 981 148 439

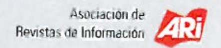
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51 **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95 **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07 **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23 **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán, Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40 **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28 **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83 **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10 **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98 **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 80, Fax: 00 30 1 685 33 57 **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679 **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91 **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736 **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535 **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barsse, **Mexico**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid)
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información



¡CONCURSOS EXCLUSIVOS!



REGALAMOS: 100 PSP

- 20 VIRTUA TENNIS para PSP
- 20 RE EVIL OUTBREAK FILE#2
- 30 RELOJES BIG TIC DE FOSSIL



048

Primera parte del reportaje que dedicamos a los diez años que PlayStation lleva entre nosotros.



032

Entrevistamos al director y protagonista de Torrente ante el inminente estreno de la tercera entrega.



REPORTAJES



PRETEST



GUÍA COMPLETA DE RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE#2

Objetivo: escapar de Raccoon City con vida.



TEST

Y EL MES QUE VIENE NO TE PIERDAS LAS 11 DEMOS JUGABLES DE NUESTRO DVD-ROM

¡PODRÁS JUGAR CON:
- Pro Evolution Soccer 5
- NFS: Most Wanted
- Soul Calibur 3
- WRC: Rally Evolved
- Brothers In Arms: Earned In Blood
- Beatdown Fists Of Vengeance...

...y muchos más!



SECCIONES



010 NOTICIAS
El plato fuerte de nuestro noticiario de este mes es la nueva entrega de James Bond para PlayStation 2, «Desde Rusia con Amor» de EA GAMES.



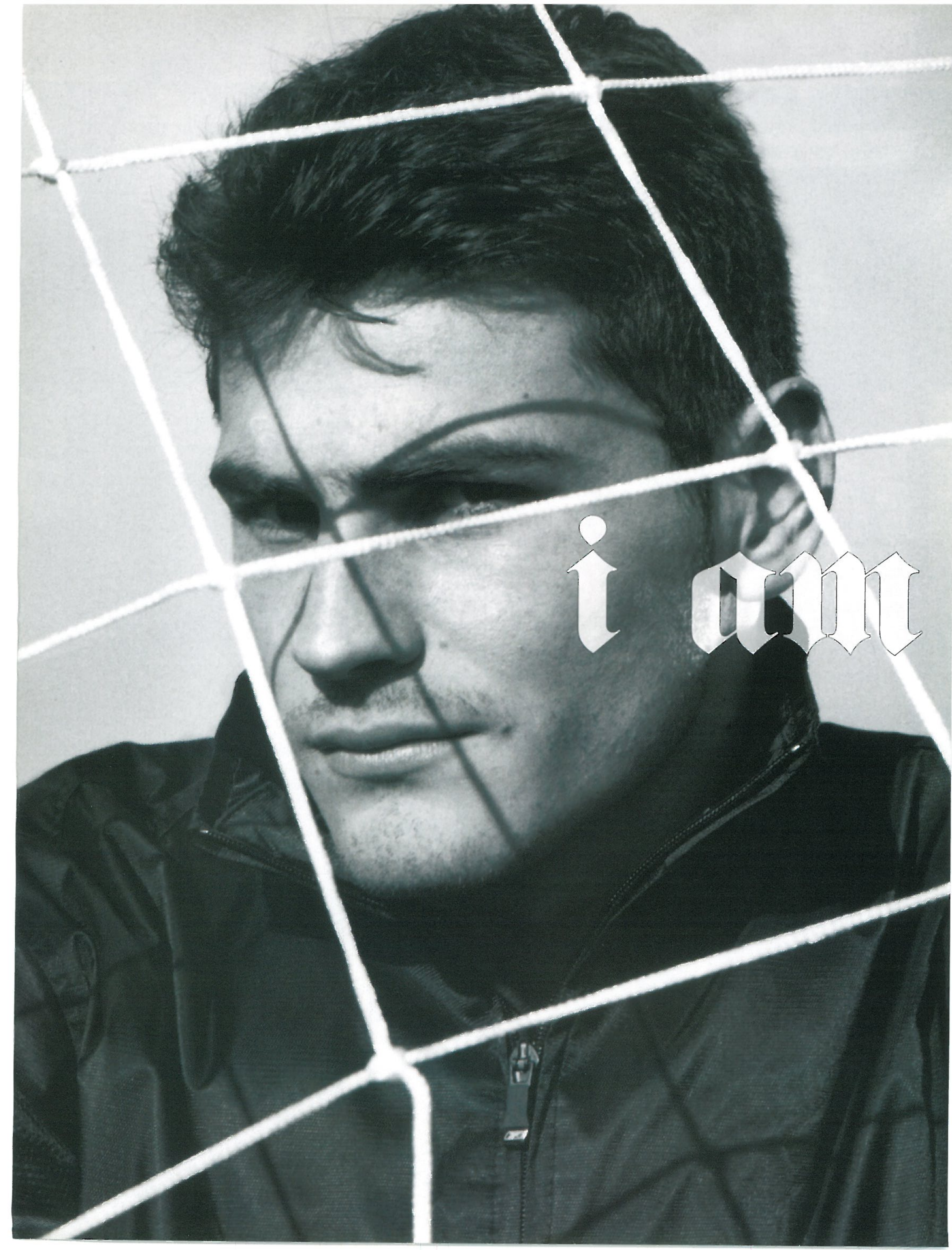
140 SECCION DVD
Te contamos todo lo que lleva la fabulosa adaptación digital de la última obra fílmica del director de Alien, «El Reino De Los Cielos» y otras novedades.



PLAYSTATION CUMPLE 10 AÑOS

Otoño de 2005 ha dado comienzo bajo la atenta mirada de una fecha tan especial como memorable para todos los que hemos vivido durante la última década, en el siempre reconfortante reino del videojuego. PlayStation cumple en España sus primeros diez años de vida. Parece que fue ayer cuando un 29 de septiembre aquella máquina gris hizo acto de presencia en los comercios de nuestro país a un precio que rondaba los 400 Euros actuales, acompañada de un futurista control pad, un prometedor catálogo y una excelente acogida en Japón. Yo tuve la suerte de jugar con la primera PlayStation y el juego estrella de su catálogo inicial, Ridge Racer, en diciembre de 1994, apenas un día después de su lanzamiento en tierras niponas, y os puedo asegurar que fue capaz de transmitirme una infinita colección de sensaciones positivas que hoy día todavía acuden a mi mente. La nueva generación de los 32 bits había nacido y su máximo exponente era PlayStation. Pocos meses después el tiempo se encargó de situar en el lugar que merecía a la sorprendente pieza de hardware elaborada por Sony que, prácticamente desde su gestación, fue arropada por todas las compañías y grupos de programación. Muchos años después, al echar la vista atrás te das cuenta de que, cíclicamente, la historia se repite y emociones parecidas vuelven a surcar nuestros sentidos con la aparición de nuevas y más potentes máquinas, pero es cierto que aquella primera y temblorosa partida con Ridge Racer jamás se me olvidará, por mucho tiempo que pase. Para todos aquellos que sintieron lo mismo y que son incapaces de relegar tan mágicos y memorables momentos, así como los que han descubierto este apasionante mundo acompañados de la mano de Sony, queremos dedicar este Décimo Aniversario de PlayStation en Europa. ¡Feliz cumpleaños PlayStation!

MARCOS GARCÍA
Director


i am

"Cuand● tenía 18 añ●s ya jugaba en el equip● más fam●s● del mund●. Tener éxit● siend● tan j●ven se te puede subir a la cabeza. Af●rtunadamente, a mí se me fue a las man●s.

\- Iker Casillas

what i am

RbK

rbk.com

BUZÓN PlayStation.2

> Envía tu carta a C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid PlayStation 2 Revista Oficial Buzón PlayStation o escríbenos al siguiente e-mail: doc.ps2@grupozeta.es

Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PS2, de tu viaje a Japón con motivo del Tokyo Game Show, de tu PS2 «tuneada» •

Violencia en los videojuegos

Laura Cores Fuentes
Pobra do Caramiñal (A Coruña).

Ayer leí un artículo del periódico que hablaba de los videojuegos. Decían, por raro que parezca, que eran buenos, pues ayudaban a mejorar los reflejos, la percepción de cosas ocultas en el espacio e incluso a que intentemos superar nuestras metas. Mencionaba también a las personas «enganchadas» a los videojuegos. Y el hecho de que un niño de doce años pueda comprarse un videojuego para adultos (esto depende de los padres, supongo que ellos sabrán si su hijo se va a dejar influenciar por el videojuego). Yo tengo trece años, he jugado a *San Andreas* y no me dieron ganas de matar a nadie. Por muy «enganchado» que estés a un videojuego violento, no creo que vayas a sentir impulsos criminales. Hoy en día la violencia está en todas partes y no sólo en este sector, que está demasiado criticado, todo depende de cada uno y, en caso de los más jóvenes, de cuánto estén controlados.

Seguidor de la saga Doom

Guillermo Bullido Hernández
Vía e-mail.

Hola chicos, soy Willy. Lo siento de veras... Siempre me ha encantado *Doom* desde que lo jugué en **PSone** y, sabiendo que está la tercera parte por ahí, no me ha quedado otra opción que pasarme a la competencia por un corto periodo de tiempo, pero no os preocupéis porque de esta experiencia he sacado algo en claro y es que por un simple juego, por bueno que sea no se pueden sacrificar otros de la talla de *Resident Evil, MGS3, GT4, Final Fantasy, Tekken* y un sinfín más exclusivos de **PS2**.

PlayStation 3, cada vez más cerca

Daniel Ruíz Sánchez
Montornes del Valles (Barcelona).

PlayStation 3 está cada vez más cerca y mucha gente está empezando a preocuparse de si los desarrolladores se olvidarán de **PS2** y dejarán de hacer juegos pronto. En mi opinión, aún le queda mucho de vida a nuestra querida Bestia Negra y, es más, se están ampliando las fronteras que se creían estar ya superadas. Estamos recibiendo nuevos títulos maravillosos, como por ejemplo *God Of War*, que hace que nos olvidemos de los tiempos de carga mientras recorremos inmensos escenarios sin pausa, *Metal Gear Solid 3* (del que sobran las palabras), *Tekken 5, Gran Turismo 4* y de los inminentes *Resident Evil 4, Path Of Neo* (en el que los creadores dicen haber implantado efectos como *Normal Mapping,*

EL TEMA DEL MES

Este mes, ¿FIFA Football de Electronic Arts o Pro Evolution Soccer de Konami?

¿Cuál me gusta más? Sencillamente, los dos.

Manuel Martínez García.
La Alberca (Murcia).

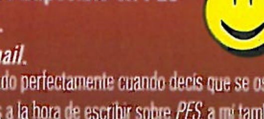
Hola a todos, no he podido resistir la tentación a exponer mi opinión en cuanto al tema de estos dos grandes juegos y su situación actual. Bueno, empecemos por *FIFA 06* sin lugar a dudas la calidad gráfica de este simulador deportivo es muy alta, cada vez los gráficos y las prestaciones, tanto como la jugabilidad, se van superando cada año. En cambio, a pesar de todas estas ventajas, siempre me ha parecido más técnico *Pro Evolution Soccer*, no todo son paradas y pases prodigiosos como en *FIFA*, en *Pro Evolution Soccer* debes currártelo, como se podría decir, es cuestión de tener más práctica. En cuanto al juego que más espero su llegada y cuál me gusta más, sinceramente, espero los dos. Y en cuanto a gustos, prefiero *Pro Evolution Soccer 5*.

Digan lo que digan, FIFA superará a PES

Francisco Abril Perea.
Vía e-mail.

Vamos a empezar a hablar claro; este año digan lo que digan *FIFA 06* superará a *Pro Evolution Soccer* por varias razones: tiene un nuevo sistema de jugabilidad, pases más realistas y tiros sin efecto de anteriores *FIFA*. Mejores gráficos superando incluso al anterior *FIFA*, cosa que *PES* gana poco; nuevas opciones como *Manager* que le dará al modo Temporada mayor fluidez y diversión incluyendo más realismo, comentarios imposibles... Y para rematar la faena, actualización «COMPLETA» de todos los equipos. Visto lo visto, *FIFA* aportará impresionantes mejoras, mientras que *PES5* seguirá siendo lo mismo.

Nada es imposible en PES



«Japi».
Vía e-mail.

Os entiendo perfectamente cuando decís que se os hace difícil ser justos y fríos a la hora de escribir sobre *PES*, a mí también me pasa desde que salió aquel juego de SNES llamado *ISS*. Yo creo que sentís lo mismo que yo respecto a ese juego, y es complicado explicarlo con palabras... Si la grandeza de un juego se mide en su jugabilidad, *PES* es lo más grande, ya que tiene algo que pocos juegos tienen (independientemente del genero al que pertenezca) que es sencillamente hacerte creer que nada es imposible en el juego, que siempre puedes hacer esa jugada soñada, ese contragolpe perfecto, ese pase para recrearte una, dos y las veces que hagan falta con él... Y eso sólo se logra dándole al juego una característica: facilidad para aprender y divertirse, dificultad para dominarlo a la perfección. Por estas razones creo que *PES* es un producto más cuidado que *FIFA*, está hecho más con el corazón que con el bolsillo. Siempre ha sido así.

Ambos títulos pueden satisfacer a cualquiera

Ramón Varela Arrabal.
Vía e-mail.

Creo que al igual que yo muchos seguidores del deporte rey estarán hartos de la contienda que cada año desempeñan estos dos juegos, me refiero a la competencia que tienen por ser el que más jugadores atraiga. Según mi opinión no debería haber este debate ya que ambos títulos son bastante buenos y ambos pueden satisfacer a cualquier jugador, no hace falta compararlos sino valorar los datos de cada uno y que la gente decida cual de los dos comprar, no hay que dirigir todas las críticas hacia uno y ensalzar el otro ya que el jugador puede hacerse una mala idea y salir decepcionado, pudiendo haber preferido el otro título que no ha comprado. Lo único que importa es la cantidad de diversión que pueda ofrecer el título a cada usuario.

En el próximo número, el tema será:

Ya tienes una PSP en tus manos, ¿cuáles han sido tus primeras impresiones?, ¿la esperabas así?, ¿cómo piensas aprovechar todo su potencial?



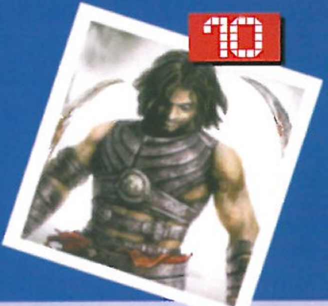
Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merecía, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envíanos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.



DEATH BY DEGREES

David Extremera Aguado, Argés (Toledo).

Death By Degrees es uno de los mejores juegos de acción de **PS2** hasta la fecha, y cada día me sorprende más. Estoy de acuerdo con la nota que le habéis dado, pero hay otros medios que dicen que el control es malo, pues yo lo veo original. Mucha gente dice que los juegos no innovan, *DBD* lo ha hecho en el control y encima le critican diciendo que es difícil... En fin, a mí me parece un grandioso juego.



PRINCE OF PERSIA 2

José Torrez Velez, vía e-mail.

POP2 es un apasionante juego de acción, aventura y *puzzles* que me conquistó desde el primer día. Tiene una calidad gráfica inmejorable, tanto que cuando jugué por primera vez no pude dejarlo hasta que me lo pasé. Tiene un alto grado de dificultad, lo que asegura muchas horas de juego y supone un gran reto. Y ahora que ya me lo he pasado, espero con muchas ganas la tercera parte, aunque dudo que supere al impresionante *POP2*.

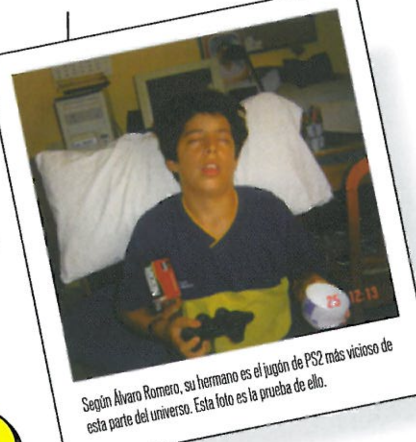
¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo! • ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de PlayStation 2 Revista Oficial?

algo que antes se creía impensable en **PS2**), etc. En resumen, la próxima generación es muy seductora, pero no debemos olvidar tan pronto lo que aún es capaz de ofrecernos la gran **PlayStation 2**. ¡Un saludo y felicidades por vuestra revista!

El más «vicioso» del universo

Álvaro Romero
Vía e-mail.

Hola, soy Álvaro Romero y os escribo para que tengáis en cuenta quién es el hermano más vicioso de esta parte del universo. Con deciros que se pasó *Vice City* en un día y *San Andreas* en menos de un mes... Le encanta **PS2** y sus horas normales de juego son entre 10 y 12. Su rutina consiste en levantarse, desayunar, jugar con PS2, comer, seguir jugando, cenar y dormir.



Según Álvaro Romero, su hermano es el jugón de PS2 más vicioso de esta parte del universo. Esta foto es la prueba de ello.

Nostalgia y Futuro

David Ortega Romero
Vía e-mail.

El día que me enteré que iba a ser padre, después de un rato de tremenda alegría, me puse a pensar en cómo educaría a mi futuro hijo, qué valores le daría y si estaría a la altura de ello. No sé por qué, pero de repente me puse a pensar en cómo he ido creciendo yo mismo, y sólo me asaltan recuerdos de estar atrapado por los juegos; desde los quebraderos de cabeza interminables que suponía La Abadía Del Crimen, hasta los ingeniosos combates de *Worms Mayhem*, pasando por los días sin dormir jugando a *Resident Evil*. Por supuesto, no todo lo que le inculcaré a mi hijo serán videojuegos, hay mucho más aparte de eso, pero sí quiero transmitirle la pasión que a mí me embarga cuando cojo un mando. Ya he empezado a desempolvar mi viejo Amstrad 64k, así como mi Master System, MegaDrive, **PlayStation** y Dreamcast (sin olvidarme por supuesto de mi querida **PS2**). Me hace mucha ilusión enseñarle cosas del estilo: «mira hijo, estos eran los juegos cuando yo tenía tu edad, y mira su evolución hasta hoy en día». Yo siempre he visto los juegos como un *hobby* más como lo pueda ser el ir al cine, o leer un libro (en contra de lo que piensen mis padres, y cuya opinión siempre respetaré). Por eso sólo puedo dar las gracias a toda persona que ha trabajado, jugado y se ha entusiasmado alguna vez en su vida con los videojuegos, y que duren por muchísimas décadas más, que yo procuraré poner también mi granito de arena.

Un lector de veintidós meses

Ana María Capilla Luengo
Vía e-mail.

¡Hola! Soy Ana, escribo para presentaros al lector posiblemente más joven de **PlayStation R.O.** ¡mi hijo de veintidós meses! Porque a Sergio lo que más le gusta son mis revistas de **PS2**, las tengo que tener prácticamente escondidas, pues en cuanto las ve, las agarra y empieza a ojear... a su manera. ¡Cuantas veces las hemos visto juntos! Ni cuentos, ni *Lunnis*, ni nada... Lo único que amansa a esta fiera es vuestra revista. Su sección favorita, la de Motor... Otras veces le sale la vena de jugador que lleva en la sangre y cuando ve algún monstruo, se acerca corriendo a la **PS2**, coge el mando y me dice «bicho, bicho, dale mamá, dale». Como madre, me preocupa la educación de mi hijo, y si algo tengo claro es que cuidaré que no pierda las buenas costumbres y seguiremos leyendo vuestra revista juntos.



Aunque aún no sabe leer, Sergio, con veintidós meses, ya es todo un fanático de PS2 Revista Oficial. ¡No dejes de «leernos» nunca!



¡REGALAMOS CINCO MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS!

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo **PlayStation 2** o **PSP**... Las mejores cartas o e-mails se llevarán un fabuloso ***Mortal Kombat Shaolin Monks***.

Si ves este símbolo junto a tu nombre, ¡enhorabuena, habrás ganado el juego del mes!



Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con el símbolo que tenéis a la izquierda se llevarán uno de los cinco God Of War que regalamos.





JAMES BOND

DESDE RUSIA CON AMOR

Ya hemos probado el juego de Bond definitivo

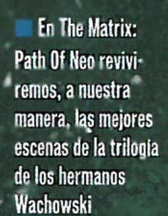
Horas antes del cierre de esta edición ha llegado a nuestras manos la primera *beta* de ***Desde Rusia Con Amor*** y sólo podemos decir que los *fans* de Bond hemos esperado décadas para disfrutar con un juego así. **Electronic Arts** ha decidido mirar atrás para recuperar la verdadera esencia del universo del agente 007 al recrear una de sus películas clásicas y reclutando los servicios del mejor Bond de la historia: Sean Connery. El actor escocés ha prestado su rostro y su voz a esta impresionante aventura que nos traslada a 1963, en plena Guerra Fría. **EA Redwood Shores** ha reproducido con gran fidelidad los escenarios del filme, así como parte del reparto original (incluyendo un joven Robert Shaw en el papel de Grant, el rival de Bond) al tiempo que ha añadido nuevos personajes, uno de ellos interpretado por la cantante Natasha Bedingfield. No os perdáis el próximo mes la *preview* que estamos preparando.

El BigBen es testigo del espectacular prólogo del juego


www.aygobytoyota.com
220
210
200
190
180
170
160
150
140
130
120
110
100
90
80
70
AYGO
Cuando estés en la
montaña rusa
de la vida, asegúrate
de ir sentado delante.
Tienes un AYGO desde 9.000 €.
Con 3 años de garantía o 100.000 km.
3 años de mantenimiento para 15.000 km./año.
Do something memorable.
AYGO BY TOYOTA
Información y prueba Toyota: 902 342 902
Consumo combinado 4,6 l/100 km. Emisiones de CO2 109 g/km. PVP recomendado en Península y Baleares. IVA, Transporte e Impuestos de Matriculación incluidos. 8.490 € con Plan Prever. Modelo visualizado Aygo Sport 1.0 VVT-i 3p.

DAVE PERRY PRESENTÓ THE MATRIX: PATH OF NEO

Ponte en la piel de Neo en la nueva adaptación de la trilogía de los Wachowski



En The Matrix: Path Of Neo reviviremos, a nuestra manera, las mejores escenas de la trilogía de los hermanos Wachowski









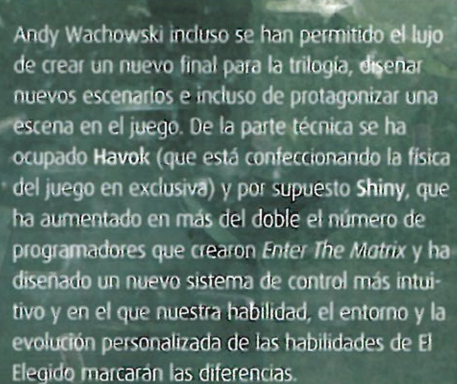


AL HABLA CON DAVE PERRY

El presidente de **Shiny** nos contó que se había inspirado en *God Of War* para el sistema de combate de ***Path Of Neo*** y que cuando se firmó el contrato con los Wachowski, el guión del juego ya estaba escrito.



Tras reventar el mercado con *Enter The Matrix*, Dave Perry y la gente de **Shiny** quieren hacerte sentir como Neo, o mejor dicho, como El Elegido. En ***Path Of Neo*** al fin nos pondremos en la piel de Thomas Anderson en lo que podríamos llamar una recopilación de las mejores escenas de la trilogía cinematográfica, que podremos completar sin necesidad de seguir los pasos de Neo, seleccionadas y montadas por los mismísimos hermanos Wachowski. Gran parte del equipo responsable de las películas ha contribuido a la creación de ***Path Of Neo***, y Larry y Andy Wachowski incluso se han permitido el lujo de crear un nuevo final para la trilogía, diseñar nuevos escenarios e incluso de protagonizar una escena en el juego. De la parte técnica se ha ocupado **Havok** (que está confeccionando la física del juego en exclusiva) y por supuesto **Shiny**, que ha aumentado en más del doble el número de programadores que crearon *Enter The Matrix* y ha diseñado un nuevo sistema de control más intuitivo y en el que nuestra habilidad, el entorno y la evolución personalizada de las habilidades de El Elegido marcarán las diferencias.



EXCLUSIVA MUNDIAL:

AHORA EL DEPORTE REY ES GRANDIOSO

FIFA06 REGRESA A LO GRANDE CON UN SINFÍN DE NOVEDADES

FIFA 06 ha hecho temblar los cimientos del fútbol dejando atrás las situaciones de juego predefinidas para permitir ahora que cualquier acción ocurra sobre el terreno de juego. El control del jugador es totalmente manual, sin ayudas. Lo cual supone un nuevo reto, aun así la recompensa es grande: una respuesta absoluta sobre todos los movimientos de tus jugadores. Eres tú quien decide la trayectoria de cada pase y no la cpu.

MAYOR INTELIGENCIA

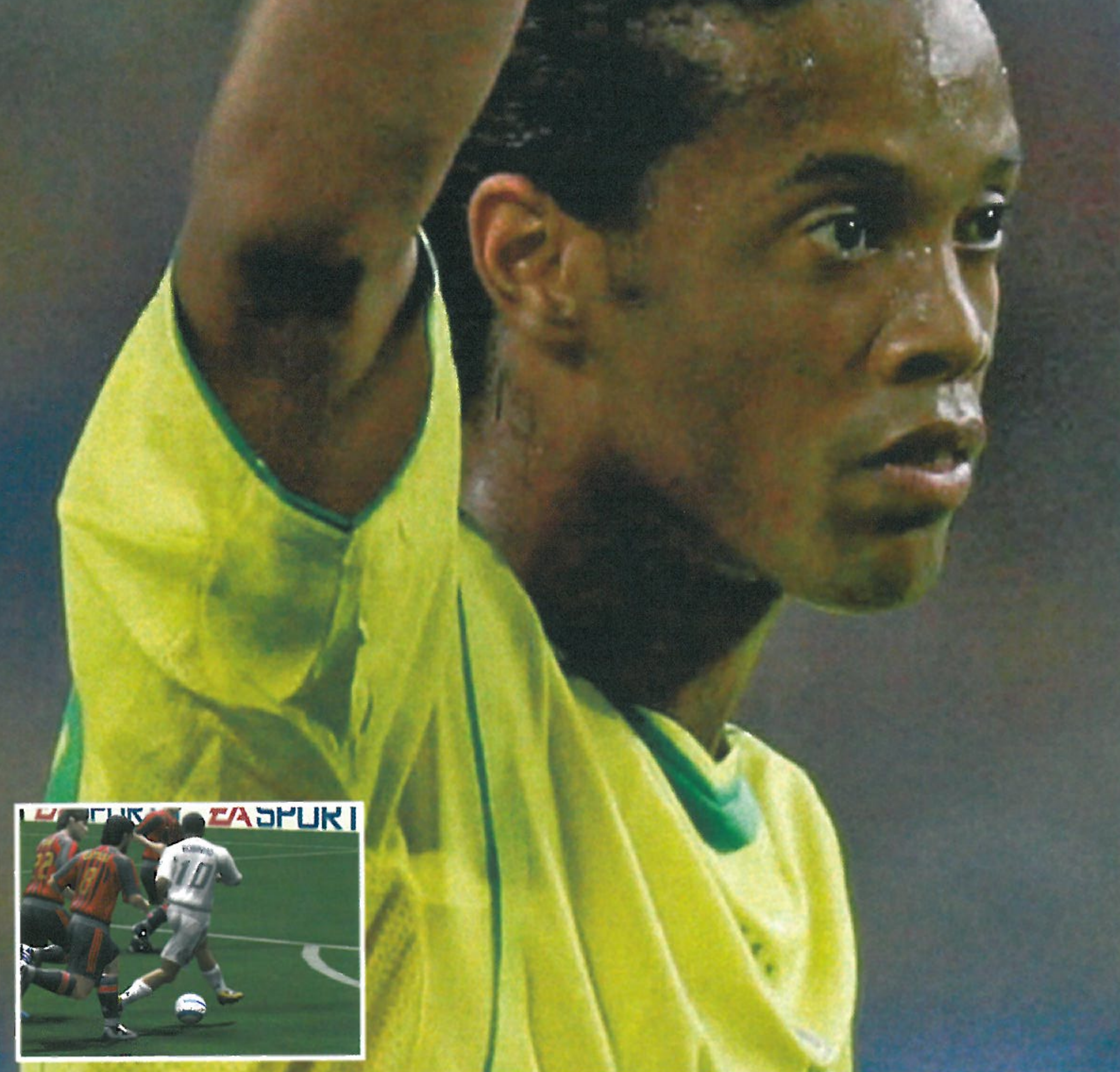
La inteligencia artificial desarrollada para este juego incluye el factor "compenetración", marcando así la diferencia entre equipos plagados de individualidades y conjuntos sacrificados en pos del juego en equipo. Los jugadores se posicionarán para crear oportunidades, generando desmarques para tus pases en profundidad o bien acercándose para ayudarte en tu ataque.

JUEGO EN EL CENTRO DEL CAMPO

El juego en el centro del campo ha sido mejorado a conciencia. Los auténticos maestros en esta posición contarán con un arsenal de recursos con los que dirigir los ataques. Los pases en profundidad, centros cruzados y pases en corto, combinados con un control de las tácticas en tiempo real indican que la verdadera lucha se dará en el centro del campo.

CADA PARTIDO ES ÚNICO

Cada acción es aleatoria, así que no habrá dos goles iguales. El balón queda libre de rebotes con suerte y de barras de potencia, y la energía y emoción del partido estárán determinados siempre por factores reales. Tu equipo se emocionará igual que tú cuando marque un gol en el último minuto y su estado anímico irá marcado por el curso del partido, especialmente si aún queda tiempo para marcar el gol de la victoria.
Es momento de disfrutar de la belleza del deporte rey, FIFA 06 se limita ahora a ofrecer fútbol puro en esencia y realismo.





GETTING-UP BLOCK PARTY

Viajamos a Nueva York para hablar con Marc Ecko y asistir a su fiesta «graffitera»







El pasado 24 de agosto, y pese a los intentos legales del alcalde Bloomberg, la calle 22th de Nueva York se convirtió en el escenario del *Graffiti Block Party*, un evento organizado por el diseñador Marc Ecko con el doble propósito de promocionar su videojuego y homenajear a los graffiteros que llevan «decorando» el mobiliario urbano desde los años 80. Desde las doce del mediodía y, durante toda la jornada, graffiteros de renombre como Cope2, T-Kid, Iz The Wiz, Dero, Pink, Ghost o la Tats Crew vistieron de colores los grandes paneles que simulaban vagones de metro, diferentes DJ y MC se encargaron de la música en directo, y grupos de chavales inundaron la calle vestidos con camisetas de *ecko unltd. y dispuestos a volver a casa con las firmas de sus artistas preferidos en sus cuadernos. Como no podía ser de otra forma, el propio Marc Ecko estuvo allí para atender a todos sus admiradores y a los medios de comunicación que llegaron de todas las partes del mundo para cubrir esta singular fiesta.

«NI EL ALCALDE DE NUEVA YORK PUDO IMPEDIR QUE SE CELEBRARA ESTE EVENTO»

GETTING-UP, EL JUEGO

Ya queda menos para ver la obra maestra de Ecko. El próximo 25 de noviembre saldrá a la venta y contará con voces en castellano de emblemáticos personajes españoles relacionados con el mundo del *Hip-Hop*, como el DJ J Mayúscula.





MARC ECKO

EXECUTIVE CREATIVE DIRECTOR

¿Cuál es su relación con el mundo de los viedojuegos?
Por encima de todo me considero un consumidor. A los diez años comencé a jugar con títulos como *Donkey Kong* o *Dodge Ball*, y con la llegada de **PlayStation** me aficioné a los juegos de acción en tercera persona con *Metal Gear Solid*. Al ser un aficionado, siempre había querido formar parte de este mundo: era un diseñador de moda que soñaba con ser diseñador de videojuegos.

¿Qué implicación está teniendo en el desarrollo de *Getting Up*?
Me he ocupado del guión y de la creación del protagonista, y todo su mundo. Además, soy Productor Ejecutivo y cada semana o dos semanas he volado desde Nueva York a New Port (California) para supervisar el trabajo de **The Collective**. También soy responsable de la música... Estoy totalmente involucrado en este proyecto.

¿Cuál es el siguiente paso en el universo Ecko?
Pues lo primero, sacar a la venta el juego y tomarme unas vacaciones (risas). Después de eso, mi siguiente proyecto es otro videojuego.

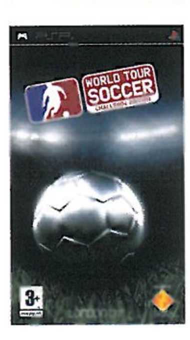
¿Siguiendo con la franquicia?
Sí, si todo sale bien, *Getting Up* será una trilogía. Ya tengo escrito el guión de las tres partes...

202/b

Los mejores juegos de tu PSP PlayStation Portable en el autobús o donde tú quieras.







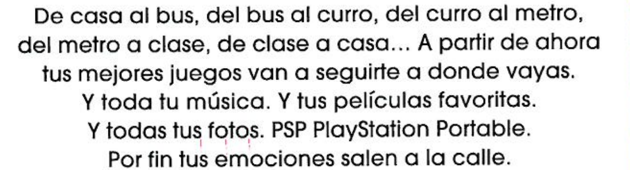






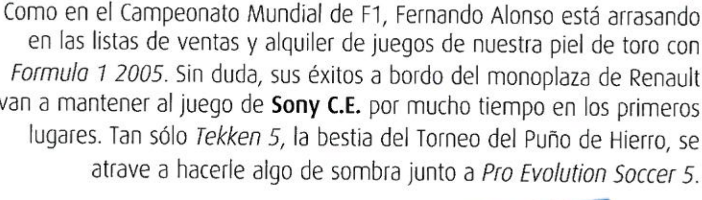






www.yourpsp.com

TOP 10



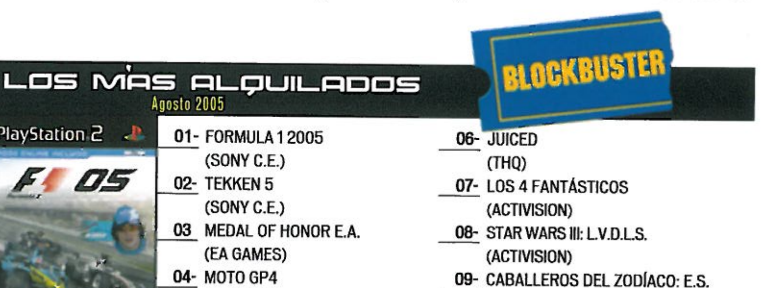
Como en el Campeonato Mundial de F1, Fernando Alonso está arrasando en las listas de ventas y alquiler de juegos de nuestra piel de toro con *Formula 1 2005*. Sin duda, sus éxitos a bordo del monoplaza de Renault van a mantener al juego de **Sony C.E.** por mucho tiempo en los primeros lugares. Tan sólo *Tekken 5*, la bestia del Torneo del Puño de Hierro, se atreve a hacerle algo de sombra junto a *Pro Evolution Soccer 5*.

LOS MEJORES — Octubre 2005 — PlayStation 2 Revista Oficial - España



01- TEKKEN 5 (SONY C.E.-NAMCO)
02- GOD OF WAR (SONY C.E.)
03- FIFA 06 (EA SPORTS)
04- FORMULA 1 2005 (SONY C.E.)
05- BURNOUT REVENGE (EA GAMES)
06- GRAN TURISMO 4 (SONY C.E.)
07- EVERYBODY'S GOLF (SONY C.E.)
08- MEDAL OF HONOR: EUROPEAN A. (EA GAMES)
09- MOTO GP 4 (SONY C.E.)
10- SPARTAN TOTAL WARRIOR (ATARI)

LOS MÁS ALQUILADOS — Agosto 2005 — BLOCKBUSTER



01- FORMULA 1 2005 (SONY C.E.)
02- TEKKEN 5 (SONY C.E.)
03 MEDAL OF HONOR E.A. (EA GAMES)
04- MOTO GP4 (SONY C.E.)
05 GOD OF WAR (SONY C.E.)
06- JUICED (THQ)
07- LOS 4 FANTÁSTICOS (ACTIVISION)
08- STAR WARS III: L.V.D.L.S. (ACTIVISION)
09- CABALLEROS DEL ZODÍACO: E.S. (ATARI)
10- MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION (TAKE TWO-ROCKSTAR)

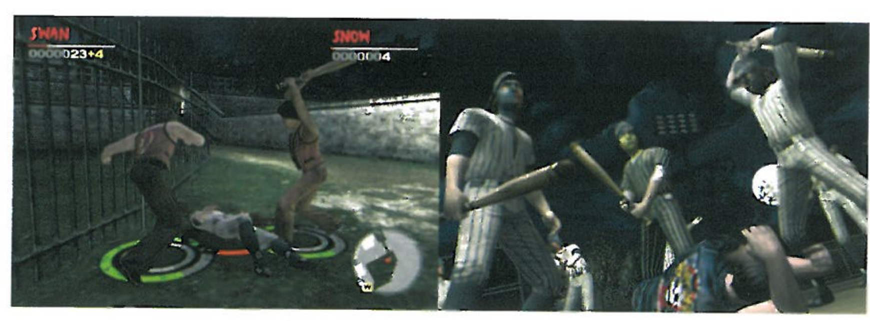
LOS MÁS VENDIDOS — del 1 al 31 de agosto — CENTRO MAIL



01- FORMULA 1 2005 (SONY C.E.)
02- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)
03- TEKKEN 5 (SONY C.E.)
04- GOD OF WAR (SONY C.E.)
05- SONIC HEROES (PLATINUM) (SEGA-ATARI)
06- MOTO GP 4 (SONY C.E.)
07- FORMULA 1 04 (PLATINUM) (SONY C.E.)
08- GRAND THEF AUTO SAN ANDREAS (ROCKSTAR-TAKE 2)
09- JUICED (THQ)
10- MEDAL OF HONOR: E.A. (EA GAMES)

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO F1
- Mª Felisa Cordobilla Betanzos (VIZCAYA)
- José Manuel Villa Paz (PONTEVEDRA)
- Luis Miguel Herreros Sanz (VALLADOLID)
- Margarita Juibe Pérez (BARCELONA)
- Asunción Diéguez Pego (PONTEVEDRA)
- Mercedes García Caballero (MÁLAGA)
- David Gallego Medina (CÁDIZ)
- Daniel Chumillas Moreno (BARCELONA)
- J. D. Caballero Fernández (CÁDIZ)
- Pau Segarra Segarra (BARCELONA)
- Rafael Sierra Flores (VALENCIA)
- Fernando Marijuán Martínez (LA RIOJA)
- Fco. Javier Moreno Fernández (CÁDIZ)
- A. Barciela Fernández (PONTEVEDRA)
- Salvador Fructuoso Grande (VALENCIA)
- M. Á. Contreras Rodríguez (CÁDIZ)
- A. Vitoria Zárraga (SAN SEBASTIÁN)
- Fco. J. Bernal Fernández (BARCELONA)
- Ángel Romero González (VALENCIA)
- Raúl Sánchez Cid (MÁLAGA)
- Jorge Divisón García (BARCELONA)
- Rubén Rosa Martínez (MURCIA)
- Teresa López Durante (MADRID)
- Fco. Javier Quintana Simón (BADAJOZ)
- Goreti Hernández Hernández (Tenerife)
- Sergio Casado García (MADRID)
- Carlos Minieri Alonso (BARCELONA)
- Jordi Morlan Marín (BARCELONA)
- Rafael Hidalgo Barbudo (CÓRDOBA)
- Antonio Verdú González (MADRID)
- José Luis Cascajo Casado (VALLADOLID)
- Valentín Muñoz Durán (Palma de Mallorca)
- M. López-Villalón Martín-Junquera (MADRID)
- Agustín Rodríguez Martín (SEVILLA)
- Andrés Acosta Rodríguez (VALLADOLID)
- Raúl Martínez Gutiérrez (A CORUÑA)
- Jordi García Egea (BARCELONA)
- Ricardo Javier Rodríguez Sanz (MADRID)
- Josefina Marín Beato (TARRAGONA)
- Juan Sardiña Ques (Palma de Mallorca)
- Carlos Villaescusa Aranda (MADRID)
- David Arranz Díaz (BARCELONA)
- José Luis Martín Gómez (TOLEDO)
- Dolores Fernández Álvarez (MADRID)
- Juan Luis Gutiérrez Ruiz (PALENCIA
- Rafael Martínez Jiménez (GRANADA)
- Dulcenombre Arjona Santiago (CÓRDOBA)
- Sofía Torres González (SALAMANCA)
- Vicenta López Pascual (ALICANTE)
- Fco. de Borja Domínguez Serrano (SEVILLA)



¡THE WARRIORS CONTARÁ CON UN MODO COOPERATIVO!

Lo que todos esperaban ya es realidad, ***The Warriors*** dispondrá de modo multijugador denominado cooperativo en algunas misiones seleccionadas. En una visita relámpago a las oficinas de Londres, pudimos disfrutar de la primera misión con esta característica que abre interesantes perspectivas al juego. La acción transcurre en Riverside, año 1979 y el argumento es sencillo, de hecho es una de las escenas clásicas de la película. Swan, Ajax, Snow y Cowboy se encuentran con un grupo de *Furies* que los superan en número de forma evidente. Aunque al principio hay que huir, no tarda mucho en comenzar la pelea. En ella puedes contar con la ayuda de un amigo, con el otro mando de **PS2**. En principio sólo se pueden manejar dos de los *Warriors* en la pelea a pantalla completa. Cuando los jugadores se separan, la pantalla se divide automáticamente en dos secciones, una para cada personaje. Al preguntar acerca de si este modo cooperativo era únicamente para dos jugadores o si se extendería a un número mayor de usuarios, los portavoces de **Rockstar** no confirmaron ni desmintieron nada al respecto.

PES LIGA

La final de **PES Liga** ya tiene sede y fecha. Será el próximo 24 de septiembre en el Hotel Marina H10 de Barcelona, allí los 24 mejores jugadores de *Pro Evolution 4* de toda España medirán sus fuerzas para ver quién asiste al Campeonato Europeo.

RANKING NACIONAL

	NOMBRE	PUNTOS
1.-	QuaKeRo	233
2.-	albareda	194
3.-	danibone	192
4.-	MICKEY	176
5.-	Chiba	163
6.-	Kurt^	157
7.-	ismapro	149
8.-	Konej	149
9.-	Bombien	141
10.-	Bokerón	141

Mas información en www.pesliga.com

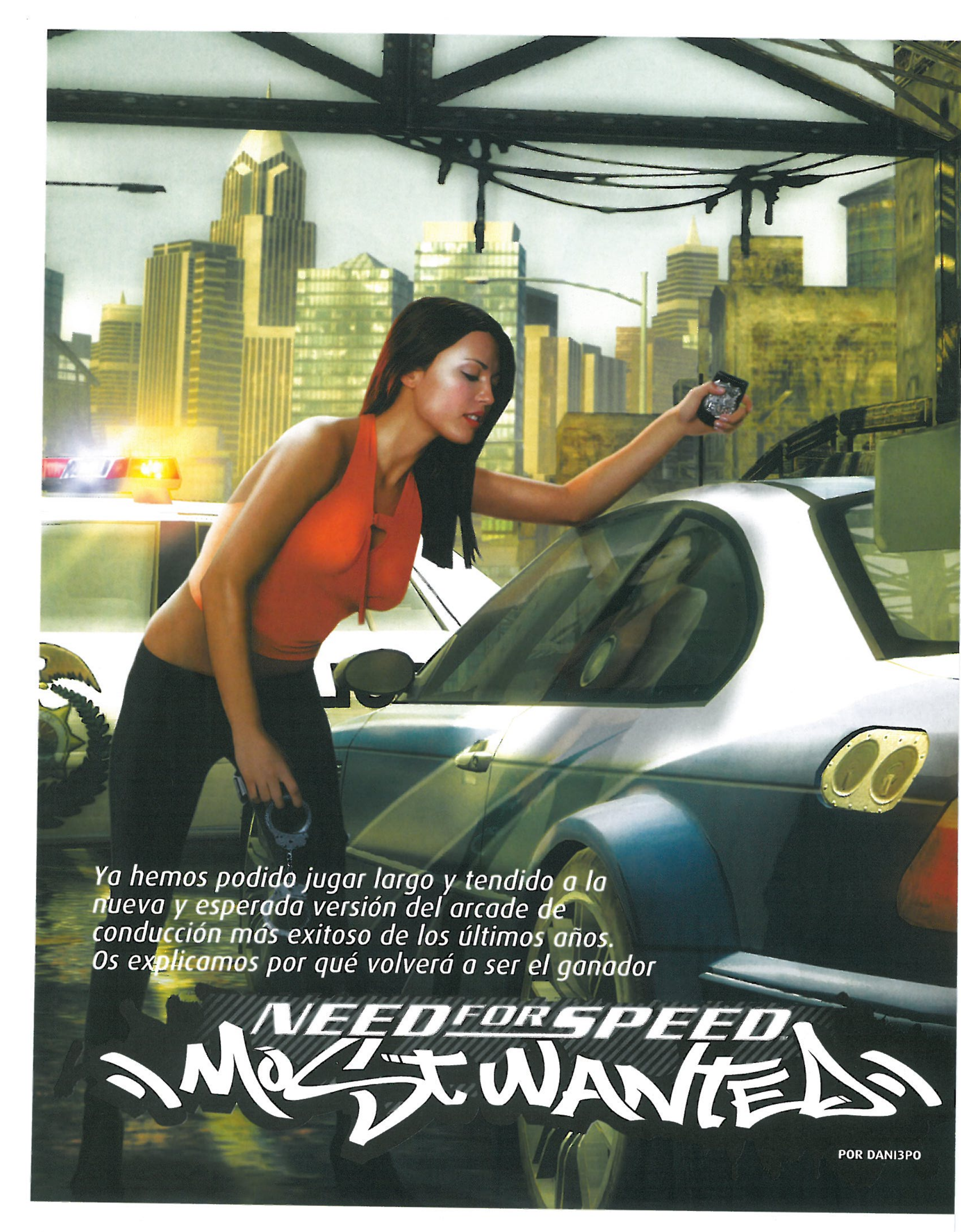
RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO AREA 51
- Joaquín Domench Ibiosa (BARCELONA)
- Miguel Ángel Hernández Muñoz (MADRID)
- Carmen Inés Barba Castillo (MADRID)
- José María Muñoz Zafra (TOLEDO)
- Antonio Casas Sánchez (MADRID)
- David Muñoz Correas (CIUDAD REAL)
- José Genaro Segales (BARCELONA)
- Consuelo Martín Letellier (MADRID)
- Yago Sala Carbonell (BARCELONA)
- Daniel Abella Buhedo (MADRID)
- María Campa Núñez (GERONA)
- Lourdes Benítez Cros (TARRAGONA)
- Daniel Andrea Lozano (BARCELONA)
- J. Fernández-Vicario Conde (VALLADOLID)
- Juan Antonio Gemar García (BARCELONA)
- Lorenzo Guzmán Pena (BARCELONA)
- Carmen Matamoros García (GERONA)
- Benjamín Ochoa Ripoll (ALICANTE)
- Miguel Ángel Asensi Ferrús (CASTELLÓN)
- Jaime Pujol Plans (BARCELONA)
- Ignacio Martialay Sanz (GUADALAJARA)
- Mª Jesús Vaquero Sanz (SEGOVIA)
- Emilio Rivas Peralta (ALMERÍA)
- Rafael Checa Fos (VALENCIA)
- Fernando Sánchez Salazar (ZARAGOZA)
- Josu Amorebieta Herrero (VIZCAYA)
- G. Alfonso Linares Vicente (BARCELONA)
- Francisco Amores Cortés (MÁLAGA)
- Pedro Giralt Ripol (BARCELONA)
- María Pellicer Pascual (TERUEL)

CONCURSO COLDWINTER

1º Premio
- Jordi Rodríguez Noya (HUESCA)
- Enrique Tarancón Gómez (MADRID)
- Jesús Jiménez de Blas (AVILA)
- Rafael Sánchez Gómez (LEÓN)
- Carlos Fernández (MADRID)

2º Premio
- Mª Victoria Mora Morales (BARCELONA)
- David García Pérez (TOLEDO)
- Tony Cogolludo Abia (BARCELONA)
- David Fernández Fernández (MADRID)
- Olga Gambaro Miguel (ZARAGOZA)
- José Luis Molina Orea (CIUDAD REAL)
- Miguel Díaz Cortés (VALENCIA)
- Mª Victoria de la Osa Martínez (MADRID)
- Israel Menéndez Moreno (BARCELONA)
- José Luis Martín Godoy (LANZAROTE)
- Julio Antonio Torres Maestre (ALICANTE)
- David González García (SEVILLA)
- Piedad Roque Cabello (BARCELONA)

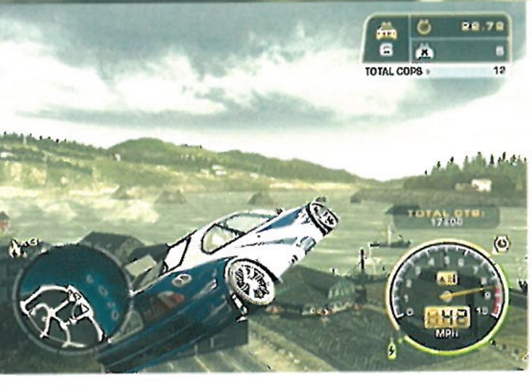

Ya hemos podido jugar largo y tendido a la nueva y esperada versión del arcade de conducción más exitoso de los últimos años. Os explicamos por qué volverá a ser el ganador
NEED FOR SPEED
MOST WANTED
POR DANI3PO











En las «Drag Races» sólo podremos emplear el cambio de marchas manual. Unos indicadores nos ayudarán a subir de marcha en el momento adecuado

JOSIE'S (MARAN) STORIES

Esta californiana de 28 años ha sido la elegida por **EA** para protagonizar y ser la imagen de su nueva producción. Hasta la fecha se había hecho popular por ser la imagen de las campañas de *Maybelline* o *Guess*, y también por los pequeños papeles en producciones como *Van Helsing* o *Las Novias De Mi Novio*. Sin duda, una chica perfecta para este juego.



Tras experimentarlo brevemente durante el pasado *Hot Summer Night*, donde **Electronic Arts** presentó todas sus novedades de cara a la campaña navideña, por fin hemos tenido la oportunidad de sentarnos frente a frente con el que está llamado a convertirse en el rey de la conducción durante los próximos meses (por tercer año consecutivo). Y lo mejor es que dentro de menos de un mes vosotros mismos seréis capaces de sentir estas mismas sensaciones. La versión a la que hemos tenido acceso será incluida en el DVD-Demo del próximo número de la revista, y os aseguro que es una de las versiones de demostración a la que más tiempo jugaréis, tanto por su duración como por su calidad. Aunque la versión final (que aparecerá a comienzos del mes de noviembre) nos dejará pilotar una elevada cantidad de vehículos, de momento hemos probado dos de ellos: *Mazda RX-8* y *BMW M3*. Ambos pueden ser seleccionados con dos acabados estéticos diferentes, uno «clásico» y el otro tremendamente agresivo, lo que nos hace augurar grandes posibilidades al elemento *Tuning*. Eso sí, en esta entrega la manera de personalizar el vehículo será mucho más rápida e intuitiva; nada de elegir elemento tras elemento en interminables menús. Una vez metidos en faena, tendremos a nuestra disposición tres tipos de pruebas. La primera de ellas es una carrera a solitario en la que nuestro objetivo será pasar por los diferentes *checkpoints* antes de que se acabe el tiempo. Una vez completado el recorrido pasaremos por un control policial (que lógicamente «reventaremos» debido a nuestra excesiva velocidad) y la persecución dará comienzo. Hasta siete coches de policía se darán cita, y si



MOMENTOS NFS



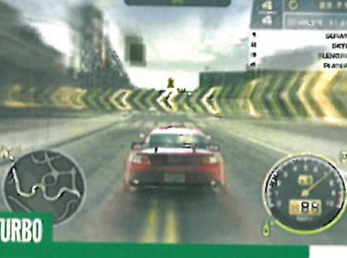
TOLLBOTH

Cuando lleguemos a este control policial, seremos detectados por los radares, fotografiados y perseguidos implacablemente.



ZOOM

Desde el menú en el que seleccionamos el vehículo podremos observar cada uno de ellos con todo detalle y en la posición que deseemos.



TURBO

No podía faltar. Al pulsar L1 seremos impulsados a una gran velocidad con el consiguiente y espectacular efecto gráfico.



SALTOS

Tanto la policía como los obstáculos del terreno harán que más de una vez las ruedas de nuestro vehículo se despeguen del suelo.

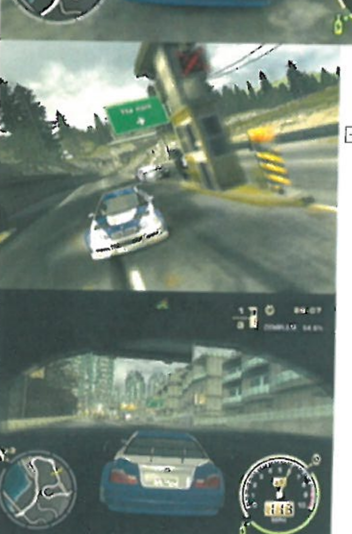


ESTO ES HOLLYWOOD

Para la creación de las secuencias del juego, EA ha desarrollado un nuevo sistema que consiste en filmar a los actores reales frente a una superficie verde para luego trasladarles a las citadas secuencias de una forma digital. Además, se ha contado con auténticos expertos de los efectos especiales y fotografía de Hollywood.



■ Pasar por debajo de un tráiler en movimiento será uno de los momentos más espectaculares



consiguen detenernos, durante unos segundo seremos historia. El segundo desafío es una carrera contra otros tres participantes por un circuito urbano que nos ofrece bastante libertad a la hora de elegir el atajo más adecuando, aunque en conjunto el desarrollo es mucho más lineal que en la saga *Midnight Club*, y las vallas aparecerán para indicarnos el camino. Por último, participaremos en una «Drag Race», donde la velocidad y la precisión a la hora de cambiar de marcha serán fundamentales. Aunque también tendremos que tener cuidado con el tráfico, sobre todo si se trata de un gigantesco tráiler que se coloca transversalmente a la carretera (intentad pasar por debajo). Los escenarios son similares en los tres modos y presentan entornos urbanos, industriales y campestres, que se suceden sin solución de continuidad. Largas carreteras donde conseguir altísimas velocidades, tráfico constante y muchos elementos destructibles aparecen en un apartado donde sólo cabe mejorar la fluidez de los movimientos en ciertos momentos. Si se logra subsanar este problema, nos encontraremos ante el mejor juego de la saga, que conseguirá reinventarse una vez más (y van unas cuantas) este año.

«CIERTA BRUSQUEDAD EN LOS MOVIMIENTOS ES EL ÚNICO ASPECTO CRITICABLE DEL APARTADO GRÁFICO»


GRAN PROMOCIÓN CON Kinder SORPRESA
MATCHBOX
¡¡CON SONIDOS TENEBROSOS!!
MATCHBOX
MONSTER HOTEL
GANA 1000 MANSIONES EMBRUJADAS SEGURO PARA LAS PRIMERAS CARTAS + OTRAS 1000 EN EL GRAN SORTEO FINAL
Fantasmas, gritos espantosos, esqueletos, pasajes secretos: entra en la casa de Tontostein, Vampirote, Mommi y del resto de personajes MONSTER HOTEL que encontrarás en Kinder Sorpresa. Envía 7 envoltorios de Kinder Sorpresa con tus datos personales (nombre, apellidos, dirección, teléfono y edad) al Aptdo. de Correos 1.101, 28300 Aranjuez (Madrid) y si entras en las primeras 1000 cartas, recibirás SEGURO tu Mansión Embrujada de Matchbox. Si no resultas premiado, entrarás en el gran SORTEO FINAL de otras 1000 Mansiones Embrujadas.
+ LECHE - CACAO
Kinder SORPRESA
Teléfono de información: 902 02 12 49 (coste máximo de la llamada: desde teléfono fijo 0,023 €/minuto + 0,078 € de establecimiento de llamada. Desde teléfono móvil 0,37 €/minuto + 0,12 € de establecimiento de llamada). Promoción válida desde el 20/09/05 hasta el 30/11/05 y sólo para el territorio español. El sorteo se realizará el 12/12/05, participarán las cartas recibidas hasta el 30/11/05. Sorteo y bases ante notario. Tus datos personales formarán parte de un fichero informatizado propiedad de Ferrero Ibérica, S.A. Si lo deseas tienes derecho a conocerlos, cancelarlos o rectificarlos escribiendo a Ferrero Ibérica, S.A., P.I. Mas Blau, 08820 El Prat de Llobregat (España).

PlayStation 2 Revista Oficial - España

TOP 10 RECOMENDADOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos



01 MOTOGP 3

La mejor competición de motociclismo.



02 DANI PEDROSA GP

Conviértete en el futuro campeón del mundo.

03 SUDOKU

Para el que le gusten los números y las operaciones matemáticas.



04 MONOPOLY TYCOON

Una atractiva variante del juego de tablero.



05 STAR WARS BATTLE ABOVE CORUSCANT

Épica acción espacial para tu móvil.



06 BLACKJACK HUSTLER

Lábrate una carrera como jugador de blackjack.



07 AGE OF EMPIRES 2

Sin duda, el mejor juego de estrategia en tiempo real ya en tu móvil.



08 MINISTRY OF SOUND IBIZA

Noches locas y calientes en la isla más famosa de las Baleares.



09 SWAT FORCE

La acción táctica más completa hasta la fecha.



10 SKIPPING STONE

¿Cuántas veces puede rebotar una piedra sobre el mar?



Cómo descargarte un videojuego desde tu movistar



01 - Entra en emoción

Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción.

02 - Selecciona Videojuegos

Una vez dentro de emoción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos. Selecciónala para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - Elige categorías

Selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top movistar o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 - Descarga tu juego

Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio del juego se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu movistar todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 609 (llamada gratuita).

Torrente 3 EXCLUSIVO

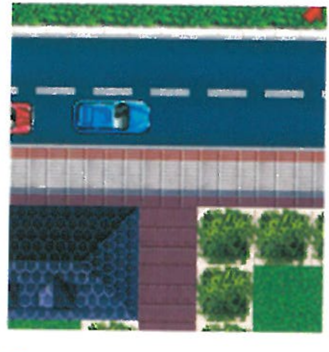
Revive la película en esta adaptación para tu móvil

Junto con la película de Santiago Segura no podía faltar el videojuego para móviles, que trata de seguir la fórmula de *GTA*: puedes ir a pie o coger cualquier coche, disparar, atropellar a los malos... Dispones de un correcto arsenal de munición limitada (la pistola es el único arma que posee balas infinitas) y hay un montón de peligrosos criminales a los que abatir. Los objetivos de las misiones son medianamente variados y la perspectiva cenital te ofrece una vista de una porción aceptable de cada escenario. El control de la conducción entra dentro de lo normal y los diferentes niveles de dificultad propician, entre otras cosas, un sistema de apuntado automático mientras disparas, de modo que en el nivel más fácil sólo tendrás que preocuparte de pulsar el botón pertinente sin molestarte en cambiar de dirección. Si eres fan de Torrente, te gustará encontrar algunas de sus frases, aunque se echa de menos la voz del protagonista. El conjunto es simplemente correcto, sin destacar especialmente en ningún aspecto.

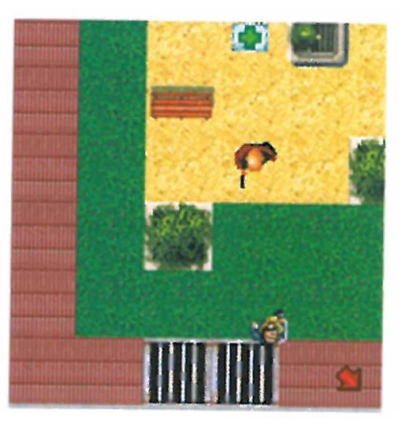
DIÁLOGOS PARA TODOS LOS PÚBLICOS

Las frases de Torrente se han suavizado para no herir la sensibilidad de nadie y hacer que el contenido del juego sea apto para todos los públicos. Comprensible, pero le quita el sabor Segura.



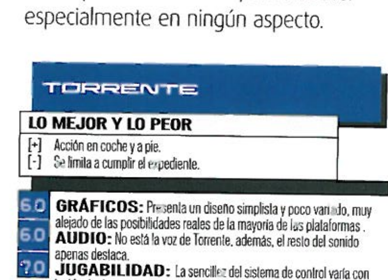


Las fases se han estructurado de manera similar a las de Grand Theft Auto





Esta vez Torrente se convierte en el protector de una eurodiputada



TORRENTE

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Acción en coche y a pie.
[-] Se limita a cumplir el expediente.

6.0 **GRÁFICOS:** Presenta un diseño simplista y poco variado, muy alejado de las posibilidades reales de la mayoría de las plataformas.

6.0 **AUDIO:** No está la voz de Torrente, además, el resto del sonido apenas destaca.

7.0 **JUGABILIDAD:** La sencillez del sistema de control varía con la dificultad, aunque no presenta grandes complicaciones.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

TERMINALES COMPATIBLES

NOKIA 3510I, 3650, 3660, 6101, 6230, 6230I, 6600, 7610, 6670, 6680, 7650, 6100, 7210, 7250, 6610, 6610I, 3100, 6820, 5140, 6822, 6020, 6021, N-GAGE, N-GAGE QD, SIEMENS C65, CXT65, CX65, S65, SK65, M55, S55, SL55, MC60, MOTOROLA C650, V300, V600, V535, V3, SAMSUNG SGH D500, SGH E630, E820, SGH-E700, X600, LG U8150, U8210, ALCATEL OT556, SONYERIC K300I, K700I, K750I, SONYERICSSON S700I, Z1010, SAMSUNG Z130, Z500.



7.0 (SOBRE 10)

PlayStation 2

NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NO



Cosas de niños

¿Alguna vez has lanzado piedras planas sobre la superficie del mar? Pues eso mismo tienes que hacer en *Skipping Stone*. Una barra de potencia indica la fuerza con que efectúas el lanzamiento, el primer paso del proceso. Cuanto más arriba consigas detenerla, con mayor fuerza lanzarás la piedra. A partir de ese momento tendrás que lograr el máximo número de botes posible. El punto sobre el que botará la piedra se indica con un círculo y tienes que pulsar la tecla correspondiente en el momento justo. Repite el proceso mientras quede potencia en el indicador para conseguir el mayor número de botes. Un concepto tan sencillo como divertido.

Nueva Comunidad

Desde el 1 de junio está disponible la Comunidad de Juegos **movistar**, un punto de encuentro, competición y descarga donde se reúnen todos los aficionados a los juegos para móviles. Formar parte de ella es totalmente gratuito y te permite estar al día de las novedades más jugosas, recibir información de concursos, promociones y competiciones en forma de alertas en tu móvil. Al suscribirte recibirás por correo electrónico la *Newsletter* de Videojuegos **movistar** para que puedas estar informado. Para disfrutar de todo esto sólo tienes que visitar la web **www.movistar.es/emocion/juegos** y darte de alta.

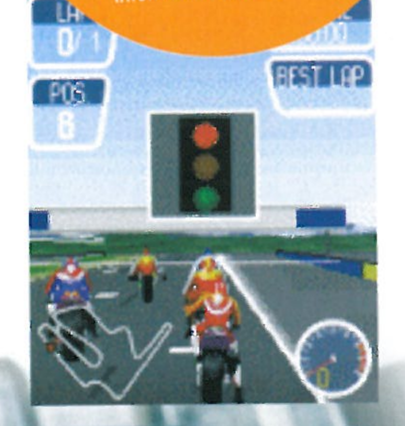


movistar

Los mejores videojuegos para tu móvil

Visita la web de movistar

Entra en cualquier momento en **www.movistar.es/emocion/juegos** y consulta móviles compatibles, muchos más juegos y toda la información que necesitas



MotoGP 3

Un juego imprescindible si te gusta el motociclismo

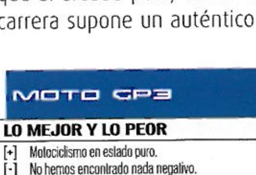
No es ningún secreto que el mayor exponente de los videojuegos de motociclismo en todas las plataformas es la saga *MotoGP*, que en su tercera entrega adquiere aún mayor solidez y refuerza cada uno de sus elementos para proporcionar una experiencia extraordinaria. Además de gran cantidad de licencias y los circuitos de Motegi, Sachsenring, Jerez, Le Mans, Mugello, Donington, Assen, Río y Sepang, ***MotoGP 3*** posee abundantes modos de juego que le aseguran una larga vida. Asimismo, se pueden establecer parámetros como climatología y dificultad, y elegir piloto y circuito.

La modalidad *MotoGP* ofrece la posibilidad de participar en una carrera rápida, una contrarreloj. La opción Profesional permite crear un piloto e ir escalando puestos en el campeonato del mundo. *MotoGP Xtreme*, con dinero de por medio, se inspira de alguna manera en la esencia de *Need For Speed Underground* y su sistema de juego. Técnicamente ***MotoGP 3*** hace todo lo que permite la tecnología actual, acompañando los excelentes gráficos con una banda sonora cañera. Destacar que el sistema de control trata de acercarse más a la simulación que al *arcade* puro, de modo que cada carrera supone un auténtico desafío.



DE AMATEUR A PROFESIONAL

En *MotoGP* comenzarás de cero, creando tu propio piloto y compitiendo en las pruebas hasta hacerte con el Campeonato del Mundo. La tarea es difícil pero divertida.



MOTO GP3

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Motociclismo en estado puro.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

9.5 **GRÁFICOS:** Explota al máximo las posibilidades visuales de la tecnología actual.

9.5 **AUDIO:** Una banda sonora acorde con la adrenalina de la competición sobre dos ruedas.

9.5 **JUGABILIDAD:** El sistema de control es el de un simulador deportivo, lo que convierte MotoGP 3 en un juego difícil de dominar.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

TERMINALES COMPATIBLES

NOKIA 3650, 3660, 6100, 7210, 7250, 6610, 6610I, 3100, 6820, 5140, 6822, 6020, 6021, 6230, 6600, 7610, 6670, 6680, N-GAGE, N-GAGE QD, SIEMENS CXT65, CX65, S65, SK65, SAMSUNG SGH D500, Z130, MOTOROLA E1000, V300, V600, V535, V3, V975, SONYERIC K300I, SONYERICSSON K700I, K750I, S700I, Z1010, TSM-100, TSM-100V, TSM-6, LG U8150, U8210



9.0 (SOBRE 10)

PlayStation.2





Sudoku

En un tablero cuadrado dividido en nueve regiones idénticas, que a su vez están divididas en nueve casillas, aparece una disposición de números en algunas casillas, mientras que las demás están en blanco. El objetivo es sencillo, rellenar los huecos con los números que faltan. Para hacerlo, en cada línea, columna y región de nueve casillas han de contener los números del 1 al 9 sin repetir ninguno. No existe fórmula o esquema matemático alguno para completar cada *puzzle*. Sin duda, un juego muy inteligente con gran capacidad para entretener y concentrar.



Destrucción de interiores

Metal Smash Pinball es algo más que un *pinball*, tendrás que destruir un robot. Cada uno de los tableros representa una zona diferente del interior de un robot cuyas piezas debes destrozar golpeándolas con la bola. Superadas las fases llegarás a un apoteósico final *arcade* en el que te enfrentarás con la cabeza pensante de la máquina. Además de ser divertido, *Metal Smash Pinball* presenta unos gráficos alucinantes, así como un sistema de control sencillo.

movistar

VIDEOJUEGOS MÁS DESCARGADOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos



01 AQUÍ NO HAY QUIEN VIVA

La comunidad más enloquecida del mundo.



02 TETRIS

El clásico de siempre sigue siendo de los más descargados.



03 PANG

Un gran arcade de la mejor época de las recreativas.



04 AGE OF EMPIRES 2

El mejor juego de estrategia en tiempo real.



05 ALONSO 2005

El asturiano sigue cosechando éxitos dentro y fuera del circuito.



06 PEDROSA GP

Conquista el campeonato del mundo sobre dos ruedas.



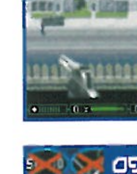
07 LOS 4 FANTÁSTICOS

El primer súper grupo de héroes que debuta en móviles.



08 SR. Y SRA. SMITH

Una pareja de armas tomar.



09 50X15

Pon a prueba tus conocimientos en el concurso más popular de TV.



10 MONOPOLY

Conviértete en un tiburón de las finanzas.

¡DEJA LA ARENA Y ENTRA EN LA AVENTURA!

RADIEN HA CONVOCADO A SUS DOS MONJES SHAOLIN MÁS PODEROSOS PARA SACAR LA LUCHA DE LA ARENA E INTRODUCIRLA EN UN MUNDO ABIERTO. EN ESTE ÉPICO VIAJE DE MISTERIO Y PELIGRO, DESCUBRIRÁN ENIGMÁTICOS SECRETOS, EXPLORARÁN REINOS PELIGROSOS Y LUCHARÁN MORTALMENTE CONTRA SUS ADVERSARIOS POR EL CONTROL DEL UNIVERSO MORTAL KOMBAT.



UTILIZA EL MODO KO-OP PARA LUCHAR COM LIU KANG O KUNG LAO INDIVIDUALMENTE O COMO EQUIPO.



LUCHA INTENSAMENTE EN LA BOSS BATTLES CON GORO, BAKAR, SCORPION, REPTILE Y OTROS LEGENDARIOS RIVALES.



ATACA EN CUALQUIER DIRECCIÓN Y EN CUALQUIER MOMENTO CON EL NUEVO SISTEMA DE KOMBATE MULTIDIRECCIONAL.












"LA LUCHA SE UNE A LA AVENTURA Y LAS PLATAFORMAS"
PLAYSTATION 2 OFICIAL
EJECUTA LOS CLÁSICOS ATAQUES DE MK II, JUNTO CON MÁS FATALITIES, NUEVAS MUTALITIES Y CRUELES BRUTALITIES.
WWW.MKMONKS.COM
MORTAL KOMBAT
SHAOLIN MONKS



TORRENTE 3 EL PROTECTOR

El glamour casposo de Torrente regresa con más fuerza que nunca en un irreverente «GTA madrileño»

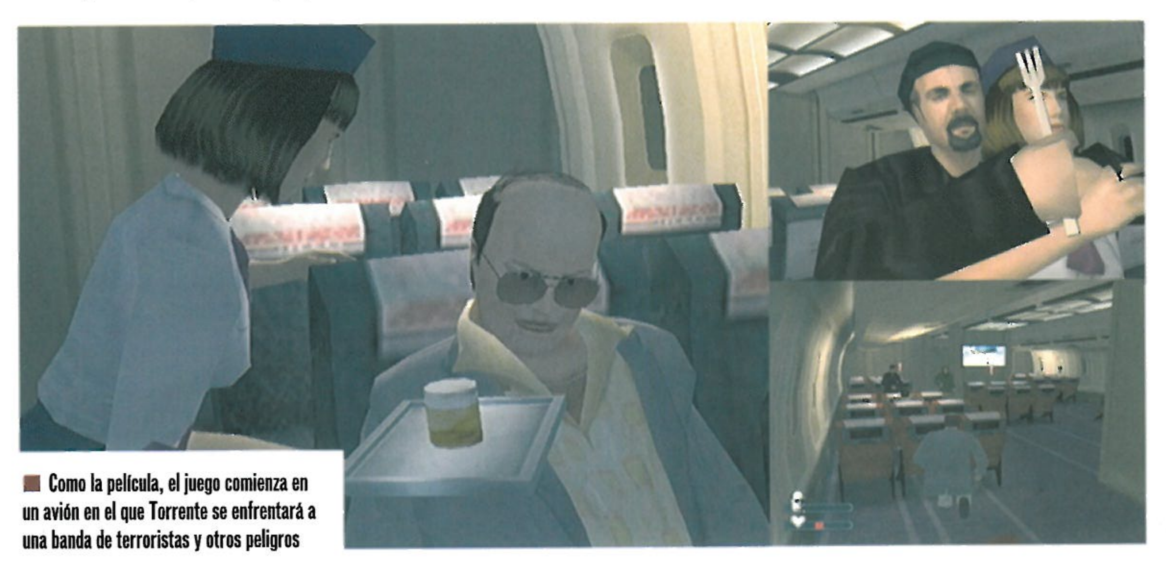
POR R. DREAMER



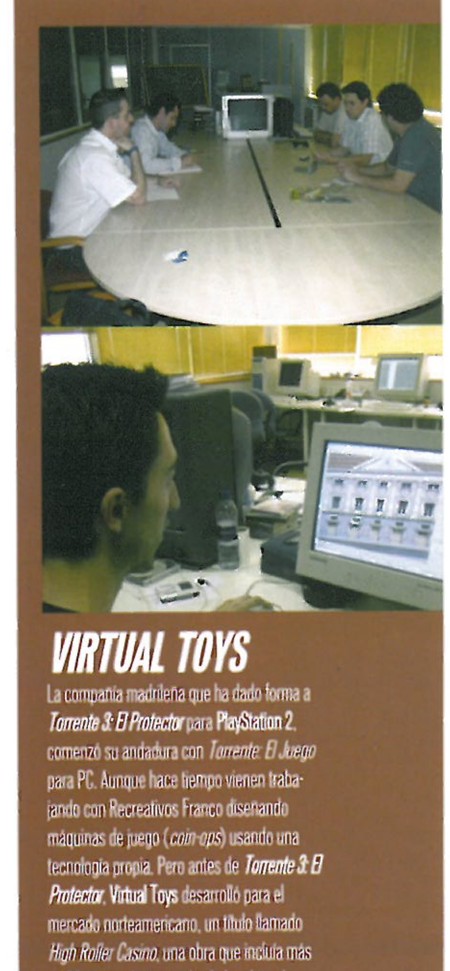
INTRO

Haciendo gala de su casposo estilo, el mismo Torrente nos presenta su nueva aventura, «un juego para hombres, nada del gorilita y los barrilitos» como muy bien explica con su peculiar tono. Además, para aquellos que hayan permanecido ajenos al fenómeno, se incluyen divertidas escenas de sus dos primeros largometrajes.

Santiago Segura ha convertido *Torrente* en un sinónimo de éxito que no se contenta con reventar las taquillas en la gran pantalla; y después de un más que fructífero paso por PC, se prepara para el asalto de los circuitos de **PlayStation 2**. Los encargados de desarrollar este «GTA madrileño» son **Virtual Toys**. Ya conocen el peculiar universo de *Torrente* por haber sido la inspiración para su primer título, *Torrente: El Juego*, un *shooter* 3D para PC. Ahora, ***Torrente 3: El Protector*** se basa en el largometraje protagonizado por el irreverente detective, de hecho **Virtual Toys** ha contado con la estrecha colaboración de su director y actor principal, para que la aventura captara en toda su esencia la excéntrica personalidad y mundo de Torrente. Entre otras cosas, el juego dispone de todo un arsenal de escenas en las que el dicharachero policía nos regala todo tipo de improperios cuando nos liquidan, y en las que también han participado algunos amiguetes del director como Carlos Latre, el hijo de Torrente en la última parte de la trilogía. Pero esto son sólo añadidos del proyecto más ambicioso al que se ha enfrentado **Virtual Toys** hasta la fecha. Durante el primer año se dedicaron a dar forma al motor gráfico y físico del juego, y una vez alcanzado ese primer objetivo, veinticinco personas se han enfrentado a la titánica labor de reproducir el centro de Madrid, implementar en semejante entorno una mecánica tipo *GTA* y dar a todo el conjunto la atmósfera de bajos fondos tan característica de las películas de *Torrente*. La primera parte ha supuesto un minucioso estudio fotográfico de los edificios y zonas más emblemáticas de la ciudad, para que podamos reconocerlas perfectamente a pie o a bordo de un vehículo. Lugares como el Palacio de Oriente, el Paseo del Prado, e incluso las Torres Kio y ⊡



Como la película, el juego comienza en un avión en el que Torrente se enfrentará a una banda de terroristas y otros peligros



VIRTUAL TOYS

La compañía madrileña que ha dado forma a *Torrente 3: El Protector* para **PlayStation 2**, comenzó su andadura con *Torrente: El Juego* para PC. Aunque hace tiempo vienen trabajando con Recreativos Franco diseñando máquinas de juego (*coin-ops*) usando una tecnología propia. Pero antes de ***Torrente 3: El Protector***, **Virtual Toys** desarrolló para el mercado norteamericano, un título llamado *High Roller Casino*, una obra que incluía más de 20 juegos distintos, desde la ruleta al *blackjack*, pasando por el bacarrá.

MADRID MONUMENTAL

Un sueño hecho realidad, la reconstrucción digital de Madrid y de sus monumentos más significativos para que podamos reconocerlos mientras paseamos por sus calles, como la Gran Vía, el Congreso de los Diputados o la Puerta del Sol.



el depósito de agua de la Plaza de Castilla han sido recreados digitalmente al detalle. En lo que se refiere a tiendas y otro tipo de mobiliario urbano, se ha mantenido la estética, pensando también en dejar claro los lugares a los que puede acceder Torrente (siempre señalizados por unos iconos especiales). Bares, locales de alterne, supermercados, domicilios particulares o discotecas siempre acordes con el estilo de la trilogía



cinematográfica. La mecánica, como ya hemos dicho, nos presenta un *Grand Theft Auto* a la madrileña. El juego está dividido en 4 niveles, en cada uno de los cuales se tendrán que cumplir una serie de objetivos para subir el nivel de cada una de las seis características que aparecen en el menú principal: sexo, guarradas, detective, fan atleti, dinero e historia. Sólo cuando se haya conseguido un determinado nivel en cada uno de estos aspectos desbloquearemos la siguiente fase del juego. Las misiones que podemos

TORRENTE, DEPORTISTA

Uno de los momentos más entrañables de la película es cuando Torrente visita el estadio Vicente Calderón, el santuario de su venerado Atleti. Allí debe someterse a un entrenamiento que en el juego se ha traducido en una serie de divertidas pruebas en las que tendrá que mostrar su hombría. En tan incomparable marco, Torrente podrá utilizar sus instalaciones para correr los 110 metros vallas, medir su fuerza en el lanzamiento de martillo o levantando pesas.



A FONDO



El juego dispone de un completo sistema de pelea. Torrente es capaz de ejecutar diferentes tipos de golpes, como manotazos y patadas, aunque los cabezazos también estarán a la orden del día para noquear a los enemigos.

→ De bronca en bronca



Si de algo hace gala *Torrente 3* es de variedad. Los diferentes minijuegos que aparecen abarcan casi todos los géneros: deportes, baile, conducción... e incluso inauguran nuevas categorías como los concursos de «pedómanos».

→ Minijuegos



Dentro del mapa en el que se reproduce Madrid, además de poder guiarnos para alcanzar un objetivo, encontraremos este tipo de iconos. Con ellos se señalan los sitios claves a los que podemos entrar, como bares, supermercados, etc.

→ Iconos



Como sucede en la película, el juego también cuenta con personajes claves para su desarrollo. Por ejemplo, la abuelita de Torrente se convertirá en un auténtico tormento, no para de pedir todo tipo de cosas, hasta cambio de pañales.

→ Personajes



Torrente 3 no es un *shooter* propiamente dicho, y dado el carácter abierto del juego no se ha puesto mucho énfasis en que el protagonista tenga un arsenal casi infinito. Pero sí dispondrá de pistola, rifle, escopeta, bate y otros utensilios para repartir justicia.

→ Armas



Son muchos los modelos de vehículos que aparecen en el juego, desde ambulancias y coches policía hasta taxis. Pero no se podrán conducir todos desde el principio, será necesario adquirir las licencias adecuadas para poder acceder a cada uno.

→ Vehículos


QVI-
XOTE
IV CENTENARIO

desempeñar para cumplir objetivos son muy variopintas, desde robar bufandas a los seguidores del Real Madrid, hasta recoger residuos orgánicos de perro, pasando por repartir *pizzas* a domicilio. También, dependiendo del nivel en el que nos encontremos, podremos obtener diferentes tipos de carné de conducir, que a su vez darán acceso a nuevos vehículos, o a comprar nuevos objetos que harán más fácil conseguir dinero o créditos. Este último elemento se utilizará para aumentar el porcentaje de cada uno de los atributos que posee la personalidad de Torrente, como si de un RPG se tratara. Aunque ***Torrente 3*** no es un *shooter* en potencia, será necesario manejar las armas para no caer víctima de malhechores, policías incomprensivos y otros elementos perjudiciales de la urbe. De todas formas, es posible usar los puños fijando el objetivo con R1 y lanzando golpes con X y Círculo. La banda sonora sigue la misma línea que el resto de la aventura con dos canciones del cantante preferido de Torrente haciendo añicos las ondas, y un variado repertorio de melodías bastante ácidas que han salido de la factoría de **Virtual Toys**. La salida del juego al mercado, al más que interesante precio de 49,95 Euros, se espera para octubre, poco después del estreno de la película, dejando Madrid en manos del agente más obtuso de la ley.



Entre la variada gama de minijuegos que presenta Torrente 3 nos enfrentaremos a uno de baile, todo para salir abrazados con una escultural morena muy «bailonga»

ASÍ SE JUEGA

MAPA
Despliégalo para saber dónde estás dirigiendo tus pasos por las calles de Madrid.

AMIGUETE
«Qué pasa, que no me conoces, es que eres un poco gili...».



DINERO Y CRÉDITOS
Al desempeñar determinados oficios podrás ganar dinero para comprar objetos y créditos y así mejorar el porcentaje de tus atributos.

INVENTARIO Y ARMAS
Aquí aparecerán las armas, los objetos que compres y los trajes que permitirán desempeñar oficios, que irán apareciendo a lo largo de los 4 niveles del juego.





SEXO
Torrente se cree un auténtico *sex-symbol* y tendrás que aprovechar cada oportunidad para demostrarlo, incluso en un coche, y aumentar el nivel.

GUARRADAS
La higiene no es el fuerte de este personaje, así que prepárate a cambiar el agua al canario, hacer aguas mayores y participar en concursos de ventosidades.

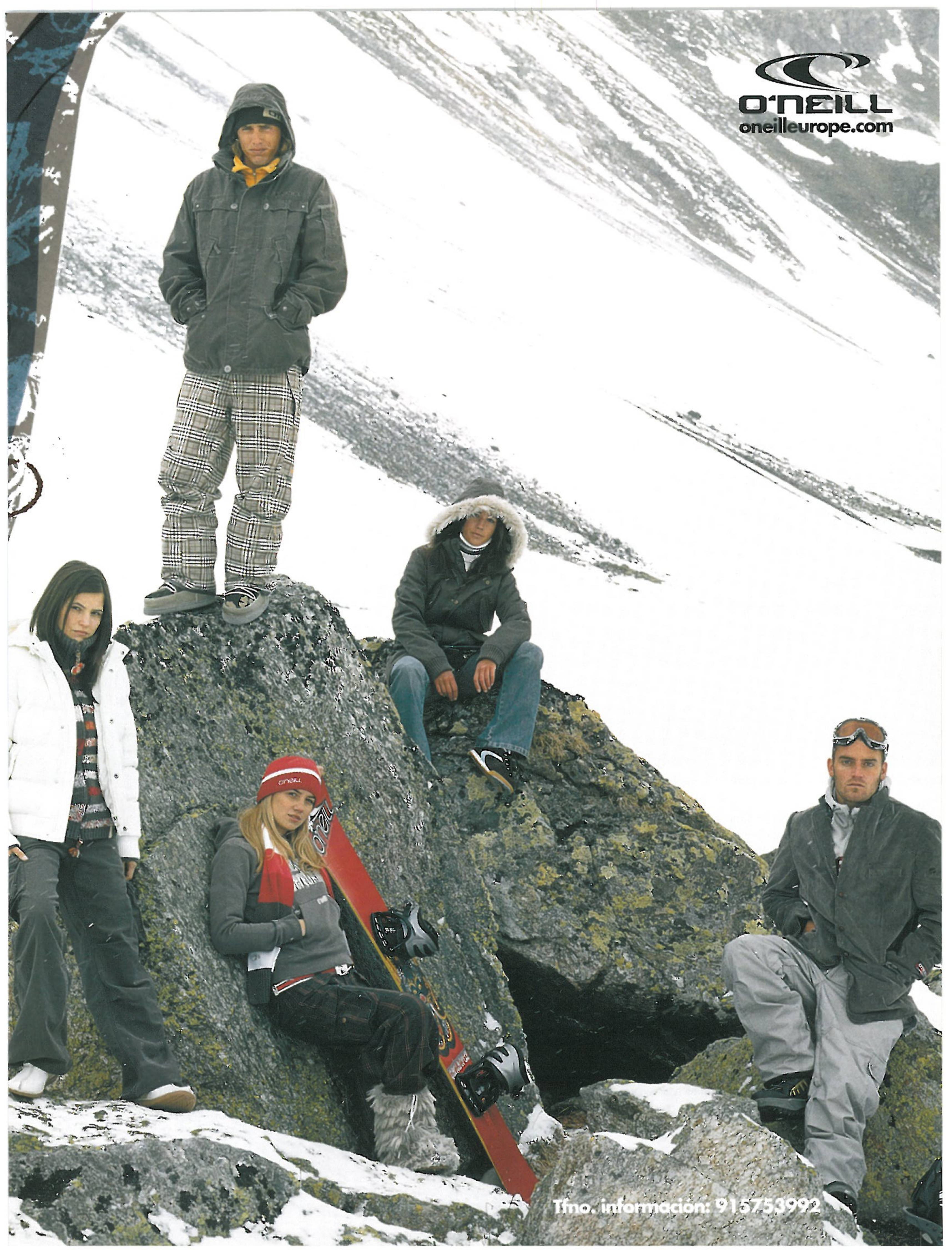
DETECTIVE
Además de agrandar la personalidad de Torrente, también hay que trabajar y perseguir delincuentes, incluyendo a los «manteros» que asolan la ciudad.

FAN ATLETI
Ser fiel al equipo se conseguirá robando bufandas a los seguidores del Real Madrid o pegando carteles del Atleti por las paredes de toda la ciudad.

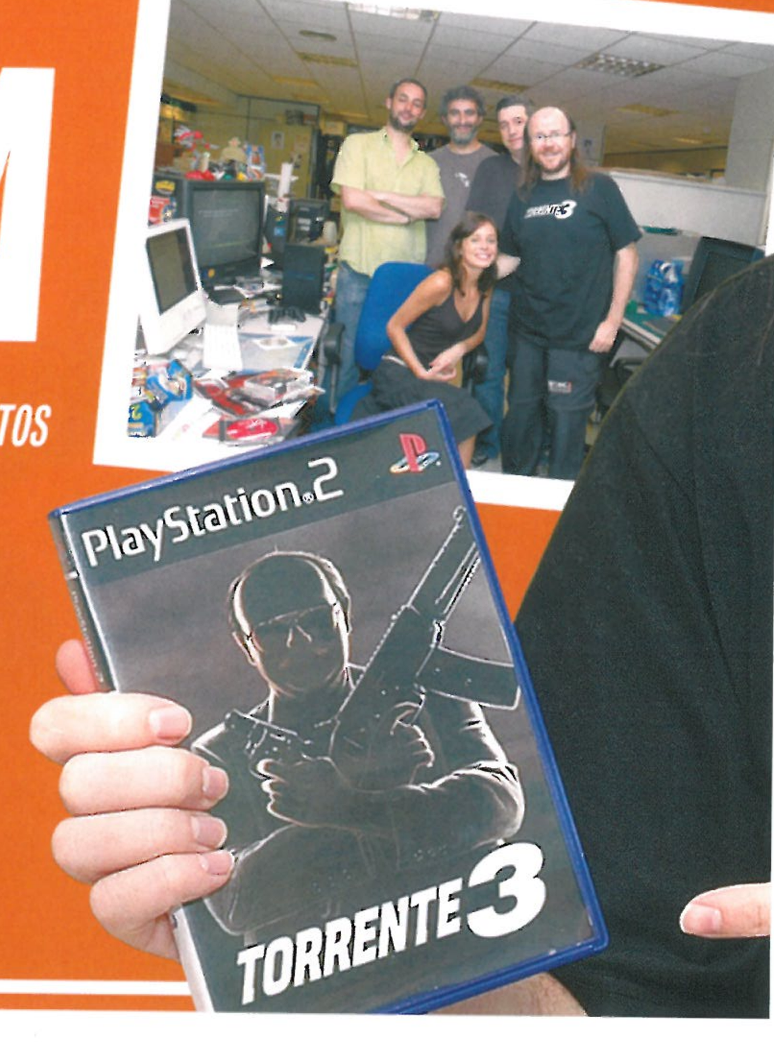
DINERO
Torrente podrá ganar un dinerillo realizando diferentes tareas como repartir *pizzas*, ser taxista o recoger basura entre otras muchas.

HISTORIA
Por supuesto, dentro del juego también será necesario hacer determinadas tareas para seguir el argumento del largometraje y pasar de nivel.




O'NEILL
oneilleurope.com
Tfno. información: 915753992

SANTIAGO SEGURA



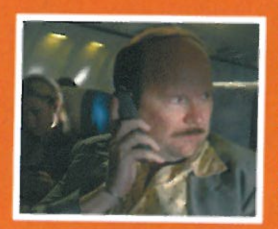
«TORRENTE NO TIENE SUPERPODERES, SON SUS HÁBITOS POCO ORTODOXOS LO QUE LE HACEN ESPECIAL»

Pocos directores españoles han alcanzado los 5 millones de espectadores y mucho menos han visto su película adaptada a PlayStation 2. Segura nos cuenta en exclusiva sus impresiones antes del estreno de la película

POR ANA MÁRQUEZ
FOTOGRAFÍA: JAVIER CANDIAL

En esta tercera entrega eres el Kevin Costner de una eurodiputada...
Me pareció divertida la idea de que un personaje tan patético como Torrente tuviera que proteger a una persona tan importante. Lo cierto es que al principio tenía pensado hacerlo más al estilo *El Guardaespaldas*, que protegiera a alguna estrella del espectáculo, pero opté por una persona relacionada con la política que es más serio (risas).
Y esta vez, ¿quién será tu Robin?
Digamos que hay tres, de ahí también lo de *Torrente 3*. Está José Mota, que hace de Josito y representa el aspecto más casposo de Torrente, vive de vender DVD de dudosa procedencia. Javier Gutiérrez interpreta a Juan Francisco Solís, sobrino de un alto cargo de la policía y se lo encasquetan a Torrente como ayudante. Es un tipo realmente violento. Y Carlos Latre que hace del hijo de Torrente, un hijo que tuvo hace 20 años y del que no tenía idea de su existencia.
¿También aparecerán en el juego?
Sí, aunque no son jugables. Los creadores, **Virtual Toys**, han incluido unas secuencias bastante divertidas que se grabaron en el rodaje. Éstas aparecen antes de afrontar un nivel o cuando Torrente es eliminado. Así, en una de ellas, Torrente aparece con su hijo diciendo (Segura pone voz de Torrente) «el siguiente nivel será aún más difícil...».
Podremos ver secuencias inéditas del filme...
En cierto modo sí, el juego recrea situaciones del filme como la del avión (al comienzo de la película), donde el jugador tendrá que ayudar a Torrente a poner orden entre los pasajeros, pero también se podrán encontrar cosas nuevas además de las secuencias mencionadas. ¡Se han recreado más de 100 Km² de la ciudad! Imagina la de cosas que se pueden hacer...
¿El hecho de que la tercera entrega de Torrente se haya adaptado a un videojuego para PlayStation 2 es porque tiene más acción que las dos anteriores películas?
No es que en esta haya más acción que en otras, lo que hemos intentado es que las cositas de acción sean potentes para que la gente se divierta, al igual que en el juego. No es una película de James Bond, he querido que la película fuera un

¿POR QUÉ NACIÓ TORRENTE?



«Fue un capricho, un reto. Quería saber si un tipo tan desagradable podía resultar interesante, que la gente al verle no se saliera del cine». Y lo consiguió, 5 millones vieron *Misión En Marbella*.

MADRID RECELOSA DE SEGURA



«Ya en la primera película Madrid nos puso impedimentos... Con la segunda decidí hacerla directamente en Marbella y con *El Protector* he tenido que rodar parte del filme en Buenos Aires».

El estreno de la película El Protector será el 30 de septiembre, días después el juego saldrá a la venta

«APATRULLANDO» LA REDACCIÓN...

Santiago Segura no quiso perderse una visita guiada por nuestra redacción y, entre tanta PlayStation 2 de por medio, no se quiso ir sin antes echarse una partida a Torrente 3. Nos habló de su afición a los videojuegos, de su nueva película «torrentiana» y de su adaptación a PS2.

festival del humor «torrentiano».

Torrente ya es todo un superhéroe de los grandes, con videojuego incluido...

En realidad es un superhéroe casual, lo que hace es fruto de la casualidad. Es un tipo muy negado, pero él piensa que es uno de los genios de la policía, un justiciero. Y eso da mucho juego. Con *Misión En Marbella* la fórmula funcionó, y es que ver a un personaje tan patatero en acción e involucrado en situaciones de superhéroe es gracioso.

Spiderman es un trepamuros, The Hulk la fuerza, Torrente...

(Risas) Torrente no tiene superpoderes, son sus hábitos poco ortodoxos lo que le hacen especial...

¿Esos hábitos aparecerán en el juego?

(Risas) Sí, en algunas pruebas se ha creado un baremo que mide las «torrentadas», así por ejemplo cuando Torrente ve un w.c. tendrá que ir y utilizarlo para que la barra aumente.

Como director y guionista de la película ¿has sido exigente con los programadores del juego?

No me gusta controlar. Además, los videojuegos utilizan un lenguaje que yo no domino, aunque si hubiese encontrado algo extraño lo hubiese dicho... Creo que el hecho de que se pueda escuchar por primera vez en un juego la voz original de Torrente ya le da mucha credibilidad y autenticidad. Así, manteniendo el espíritu torrentiano, se podrán escuchar dichos y frases típicas de él como «estos chavales» o «mais, mais». Pero, por ejemplo, hay otros aspectos de Torrente que, aunque es un tipo cruel y chungo, nunca mataría ni a una mosca y en el juego sí lo hace. Pero claro, ¿qué juego no hace uso de las armas para derribar al enemigo?

Es la primera película de producción española que ha sido adaptada al mundo de los videojuegos.

En España hay poco espíritu cinematográfico. En EE.UU. película que sale, película que tiene su *merchandising*, su póster plastificado... Por lo menos *Torrente* ya ha dado un gran paso, incluso hemos pensado que cuando editemos el DVD se incluya un sampler del juego... Estoy muy entusiasmado con la idea del juego y me parece algo increíble, ¡se han gastado un millón de Euros para su desarrollo! (dice con asombro). Además, creo que tienen la intención de adaptarlo a PSP.

¿Algún proyecto en mente?

Estamos pensando hacer una película que está inspirada en un juego de consola basado en el baile, éste que necesita una alfombra...

Veo que te gustan los juegos, ¿jugarás a *T3*?

Ya he jugado y resulta extraño. Me siento un poco tonto jugando con mi propio personaje. Es como llegar a casa y ponerte tus propias películas...

ÉL TAMBIÉN JUEGA...



«Cuando era chaval estaba enganchado al *Doom*, ahora no juego tanto pero en el rodaje de *Isi Disi* no veas los partidazos que nos echamos a Burnout Flo (Florentino Fernández) y yo.»

Inspirado en el mecanismo más perfecto.



Alfa 159. Una nueva categoría de berlina. Nuestros ingenieros y diseñadores han creado un automóvil nacido de la inspiración más perfecta. Su impecable carrocería posee los niveles de rigidez más altos de su categoría: chasis inferior indeformable en caso de colisión y tensor de acero que contribuye a la rigidez torsional. Sus **siete airbags**, con protección incluso al nivel de la rodilla, se combinan con reposacabezas activos que impiden el llamado latigazo cervical. **Su suspensión delantera es de paralelogramo superior, la trasera multilink.** Los nuevos motores de gasolina Euro 4 capaces de proporcionar hasta **260 CV**, se complementan con la segunda generación de motores diesel common-rail de hasta **200 CV**, todos con **filtro DPF "For Life"** de serie que reduce la emisión de partículas.

* PVP recomendado para Alfa 159 1.9 JTDM 120 CV DISTINCTIVE, para Península y Baleares, que incluye el 3[er] año de garantía con límite de 120.000 km, además de los dos años de garantía contractual y el plan de mantenimiento programado a 3 años o 120.000 km.
Consumo (l/100 km) ciclo mixto: 5,9 (1.9 JTDM 120 CV) – 11,5 (3.2 JTS Q4 260 CV). Emisiones CO_2 (g/km): 157 (1.9 JTDM 120 CV) – 270 (3.2 JTS Q4 260 CV).

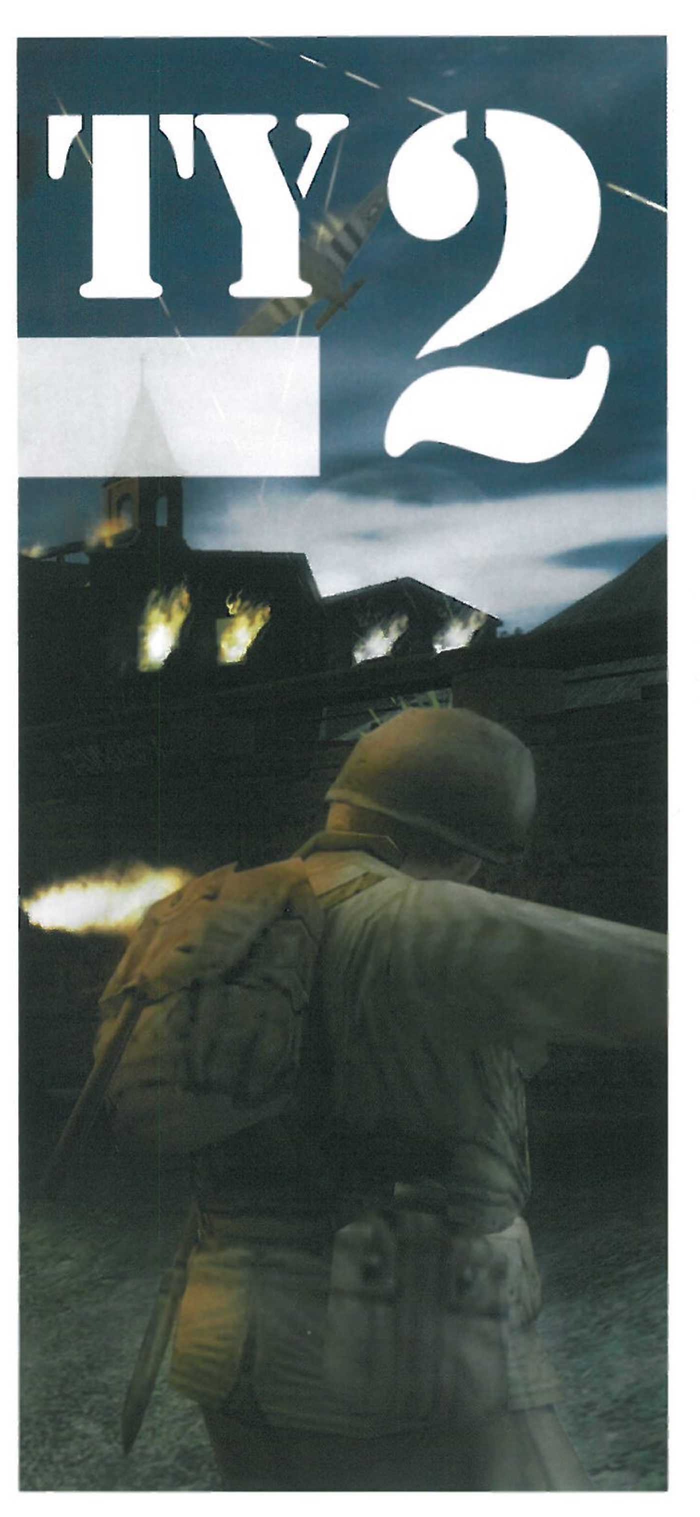
CALL OF DU
BIG RED ONE

POR NEMESIS



La Primera División de infantería de EE.UU. protagoniza la nueva entrega de Call Of Duty, donde se reproduce su decisivo papel durante la Segunda Guerra Mundial

Conocida bajo el apodo de *Big Red One*, la Primera División de Infantería fue la unidad que más condecoraciones y bajas cosechó entre el ejército norteamericano durante la Segunda Guerra Mundial. Desde las arenas de Libia al corazón de Alemania, fueron los primeros en entrar en «todos los fregados», destacando por su valentía y arrojo en el terreno de combate. Ahora, 60 años después del conflicto, **Activision** ha recuperado sus hazañas en ***Call Of Duty 2: Big Red One***, donde **Treyarch** vuelve a dejar patente su versatilidad para tocar cualquier género. Los creadores de *Spider-Man 2* han unido fuerzas con Grey Matter (autores del disco de misiones del *Call Of Duty* de PC) para dar vida a tres extensas campañas que nos llevarán a recorrer el Norte de África, Italia, Bélgica, Francia y Alemania. Mecánica *arcade* y realismo vuelven a darse la mano en un título que ha contado con el asesoramiento de veteranos de la unidad. El testimonio en vídeo de uno de ellos cerró la presentación mundial de ***COD Big Red One***, que tuvo lugar nada menos que en el bunker de Hitler en los bosques de Ketrzyn (al Noreste de Polonia, cerca de la frontera con Rusia). Hasta allí viajamos para hablar con los desarrolladores de este nuevo *Call Of Duty*, con el que **Activision** vuelve a demostrar que el *hardware* de **PlaySta-**



PRESENTACIÓN DE COD 2 EN POLONIA

Activision eligió para la presentación mundial de ***COD2 Big Red One*** un lugar cargado de historia: nada menos que el *Wolfsschanze*, el bunker polaco de Hitler desde el que preparó la invasión de Rusia, y donde tuvo lugar el fallido atentado contra su vida. Unos actores caracterizados de soldados alemanes se encargaron de animar el ambiente, «liquidando» a nuestros conductores y haciéndonos prisioneros.

Este es el vetusto biplano que nos llevó de Varsovia hasta Ketrzyn, al Norte de Polonia.

En un ataque de locura, y durante unos minutos, el piloto me permitió tomar el control.

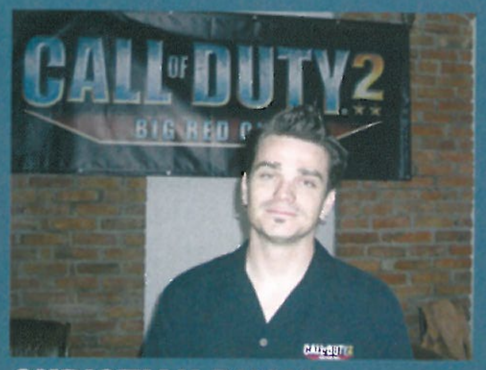
El bunker de Hitler fue dinamitado por los propios alemanes durante su retirada de Polonia.

Este guía se encargó de explicarnos la historia del bunker y cómo fue destruido.

Una asociación histórica de Ketrzyn nos mostró el armamento utilizado por los alemanes.

tion 2 todavía puede dar mucho de sí. Pudimos comprobarlo con las tres misiones a las que tuvimos acceso, una de las cuales transcurría a bordo de un bombardero B24 Liberator. Manejar la torreta trasera, la ametralladora de la panza o lanzar bombas sobre los barcos alemanes son algunas de las cosas que pudimos hacer en esta misión especial, en la que se abandona brevemente la mecánica de *shooter* en primera persona. El resto del juego mantiene el desarrollo tradicional de los *Call Of Duty*, con la salvedad de que ha mejorado notablemente la inteligencia artificial de las tropas alemanas. Tus enemigos buscarán protección en muros y parapetos, así que puedes olvidarte del habitual «tiro al blanco» de los *shooters* bélicos para consola. La feroz competencia entre *Call Of Duty*, *Medal Of Honor* y *Brothers In Arms* ha incentivado a **Activision** a la hora de cuidar especialmente los gráficos de ***COD Big Red One*** (un apartado en el que el juego de **UbiSoft** resultó vencedor la pasada temporada). Uno de los aspectos técnicos a los que más atención se ha prestado es el de la animación, pues incluso **Activision** ha contratado a gran parte del reparto de la miniserie *Band Of Brothers* (*Hermanos de Sangre*). Estos han prestado su voz a los personajes principales del juego y han participado en las sesiones de

Treyarch ha prestado especial atención a la inteligencia artificial de los enemigos. Abatirlos no va a ser tarea fácil...



CHRISTIAN BUSIC

CREATIVE DIRECTOR DE CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE

¿Cuántos escenarios podremos visitar en *COD2 Big Red One*?
En *COD2 Big Red One* hay tres campañas que transcurren a lo largo de un periodo de tres años: Operación *Torch* (Norte de África), Operación *Husky* (Sicilia) y Operación *Overlord* (Francia, Bélgica y Alemania, atravesando la línea Sigfrido)

La misión a bordo del avión bombardero Liberador es una pasada. ¿Habrá otros eventos especiales en el juego?
Además del capítulo 5, a bordo del Liberador, habrá otros mini-eventos repartidos en mitad de las misiones. Montarás en tanques, *jeeps*, un camión-oruga o una lancha en *Omaha Beach*, donde utilizarás los prismáticos para detectar posiciones alemanas y ordenar bombardeos.

¿Habrá juego On-line?
Dieciséis usuarios podrán jugar On-line en los siguientes modos de juego: *Deathmatch, Team Deathmatch, Capture The Flag*. Además, se podrán usar vehículos, como tanques, durante los duelos en red.

***COD2 Big Red One* ha sido desarrollado por Treyarch. Tiene que haber sido difícil dar el salto de las franquicias *Tony Hawk* y *Spider-Man* hasta un *shooter* en primera persona...**
No queríamos hacer una simple secuela de *Call Of Duty*, sino algo totalmente nuevo. Queríamos introducir la inteligencia artificial del *COD* de PC en las consolas. Para ello recurrimos a Grey Matter, los autores de *United Offensive* (el disco de misiones de *COD* de PC), que se integraron en **Treyarch** para el desarrollo de este juego. Los juegos que surgen en los últimos ciclos de vida de las consolas es cuando los programadores, los grafistas, conocen «al dedillo» los secretos de la máquina y la exprimen al máximo. Una prueba de ello es que en ***COD2 Big Red One*** hemos utilizado una técnica de *Streaming* que nos ha permitido cargar el nivel a medida que el jugador va a avanzando en cada misión. De esta forma hemos conseguido crear misiones largas, extremadamente largas, de hasta 45 minutos de duración, y sin molestas pantallas de carga.

UN GRAN JUEGO, UNA GRAN PELÍCULA

Uno de los maestros del cine bélico, Samuel Fuller, trasladó a la gran pantalla su experiencia como miembro de la *Big Red One* durante la II Guerra Mundial, en un filme de imborrable recuerdo protagonizado por Lee Marvin, Mark Hamill y Robert Carradine. La película, rodada en 1980, vuelve a estar de actualidad gracias a la edición íntegra e inédita que acaba de ponerse a la venta en DVD. Presentada en el festival de Cannes del pasado año, la recuperación de este clásico de Sam Fuller ha sido posible gracias a los esfuerzos del crítico de cine Richard Schickel. Junto con el nuevo *Call Of Duty*, esta película es una buena oportunidad para conocer la historia de la *Big Red One*.



motion capture, ayudando a los grafistas a crear una animación mas realista, no sólo a la hora de coger las armas y desenvolverse en los combates, sino mostrando además cómo los tres años de combates que recrea ***Big Red One*** van haciendo mella en la actitud, en la forma de andar de los soldados, cada vez más cansados y abatidos. El juego On-line ha sido otro de los aspectos más potenciados en ***COD2: Big Red One*** respecto a su predecesor. Un equipo independiente al del modo Historia se ha dedicado en exclusiva a la creación del modo multijugador, en el que podrán participar hasta 16 jugadores vía On-line, en diferentes modos de juego y con la novedad de poder utilizar vehículos, como tanques, durante los combates. En cuanto al apartado sonoro, **Activision** España ha confirmado que ***Call Of Duty 2: Big Red One*** llegará a las tiendas el próximo 18 de noviembre con voces en castellano y una banda sonora creada para la ocasión por Graeme Revell, responsable de los *scores* de películas tan conocidas como *Sin City*, *El Dilema* o *Las Crónicas De Riddick*. En cuanto llegue a nuestras manos la primera versión *preview* de ***Big Red One*** ahondaremos con mayor profundidad en el que está llamado a ser el mejor *shooter* bélico del año.

«CALL OF DUTY BIG RED ONE LLEGARÁ A LAS TIENDAS EL 18 DE NOVIEMBRE»



DEL LEGENDARIO CREADOR DE VIDEOJUEGOS
YOSHIKI OKAMOTO
(ONIMUSHA™, DEVIL MAY CRY™, RESIDENT EVIL™)
GENJI™
LANZAMIENTO 26 OCTUBRE
"UNA JUGABILIDAD DESBORDANTE EN UN ENTORNO DIGITAL DE ENSUEÑO"
OPS2M
WWW.GENJIPS2.COM
EXECUTIVE DIRECTOR YOSHIKI OKAMOTO PRODUCER OF CINEMATOGRAPHY HIROMASA INOUE DIRECTOR TAKASHI SHONO DIRECTOR OF CINEMATOGRAPHY MASAKI TAKAHASHI
FIGHT CHOREOGRAPHER MITSUHIKO SEIKE DESIGN BY KEITA AMEMIYA SOUND DIRECTOR KAORI OHSHIMA MUSIC BY YASUHARU TAKANASHI EXECUTIVE PRODUCER BILL RITCH
16+
www.pegi.info
PlayStation 2
Genji™ © 2005 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Game Republic. Genji is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

ACTÍVATE 2005

Londres fue la ciudad elegida por Activision para mostrar a la prensa un año más su catálogo de novedades de cara a las próximas navidades

POR GRADIUS

TRUE CRIME NEW YORK CITY

«Tolerancia Cero» en la Gran Manzana...

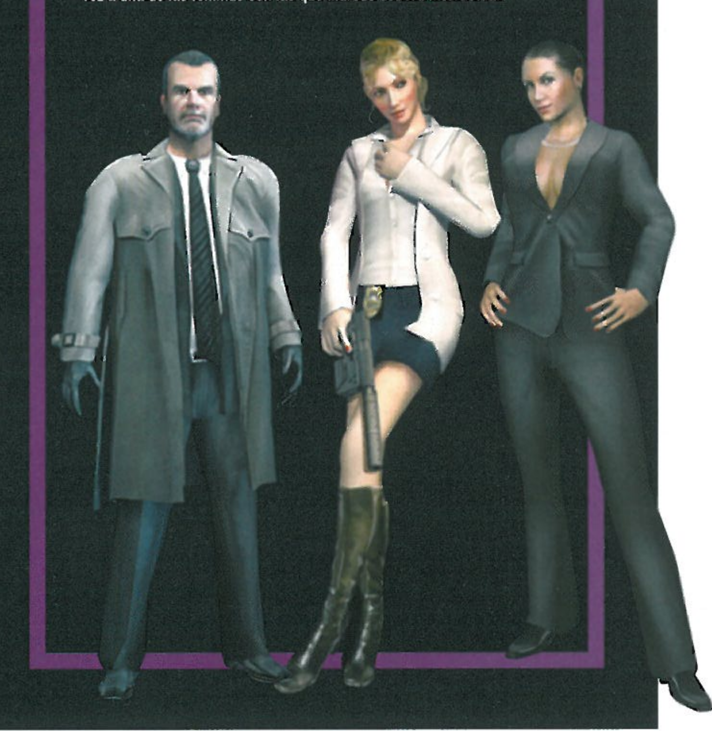
Tras recorrer las calles más significativas de Los Ángeles en la piel del agente Nick Kang y reducir a las mafias rusa y china de la ciudad angelina, los estudios de **Luxoflux**, afincados en Santa Mónica, y subsidiarios de Activision nos trasladaron en esta ocasión a la Gran Manzana para repetir y potenciar la fórmula que tan buenos resultados de venta y crítica les dieron con *Streets Of L.A.* hace ya dos años (mezcla de acción en tercera persona, juego de conducción y aventura al más puro estilo *GTA*). La urbe californiana ya es historia y, en este primer capítulo con Nueva York como telón de fondo (la idea de los estudios es continuar con tan emblemático marco en el próximo título de la saga) tomaremos el papel de Marcus Reed, un ex-convicto que coopera con la policía local mientras busca al responsable de la muerte del que fue su mentor durante muchos años. Con una ambientación y efectos gráficos muy cuidados, todos ellos en la línea del primer *True Crime*, nos encontramos de nuevo con una basta área de la ciudad fielmente recreada, con sus edificios y puntos neurálgicos

presentes y con la posibilidad de interactuar con ellos dependiendo del momento del día en el que nos encontremos (al llegar la noche, ciertas zonas permanecerán cerradas). Los efectos de luces destacan especialmente sobre los ya conocidos *Bullet Time* o *Motion Blur*, con una dinámica sobresaliente del transcurso del día. De igual modo, las principales virtudes de la serie las seguimos encontrando en su excelente jugabilidad y línea argumental, que nos atrapa desde el primer momento. La libertad para realizar todo tipo de acciones, ya sea a pie o en una amplia gama de vehículos, está asegurada, así como la existencia de un arsenal de armas y diferentes disciplinas de lucha presentes en el juego: *Tae Kwon Do*, boxeo o *Muay Thai*, entre otros. Tampoco podemos obviar el cuidado doblaje del juego, donde la controvertida actriz Paris Hilton tiene un hueco especial. Incluso se ha llevado a cabo una estrecha colaboración con antiguos integrantes del cuerpo de policía neoyorquino para asegurar el mayor realismo posible. Poco más podemos decir de una de las secuelas más esperadas para el presente año. Estas navidades no tendrás ninguna excusa para celebrar el día de año nuevo en la mítica congregación de *Times Square*.



PERSONAJES

Poco sabemos aún del argumento del juego, aunque ya se han dado a conocer algunos de los personajes que formarán parte de la trama principal. Al igual que en *TC:SOLA*, celebridades del mundo del cine y la música han cedido sus voces para la elaboración de este apartado. Mención especial para la actriz Paris Hilton, quién aportará su sensual voz a una de las féminas con las que Marcus deberá interactuar.



GUN

El lejano Oeste cada vez más cerca

Poco a poco vamos conociendo más detalles de la nueva creación de **Neversoft**, un *shoot'em-up* en tercera persona ambientado en el viejo Oeste americano que mezcla aventura y acción con una trama argumental de lo más interesante. En la *beta* a la que tuvimos acceso pudimos emprender un completo Tutorial donde se mezclaba el arte de cabalgar a caballo, las prácticas de caza o el manejo de armas, como el revólver o devastadores rifles de precisión. Navidades ha sido la fecha elegida para comenzar a repartir plomo. Nosotros, tras lo visto en Londres, ya lo estamos deseando.

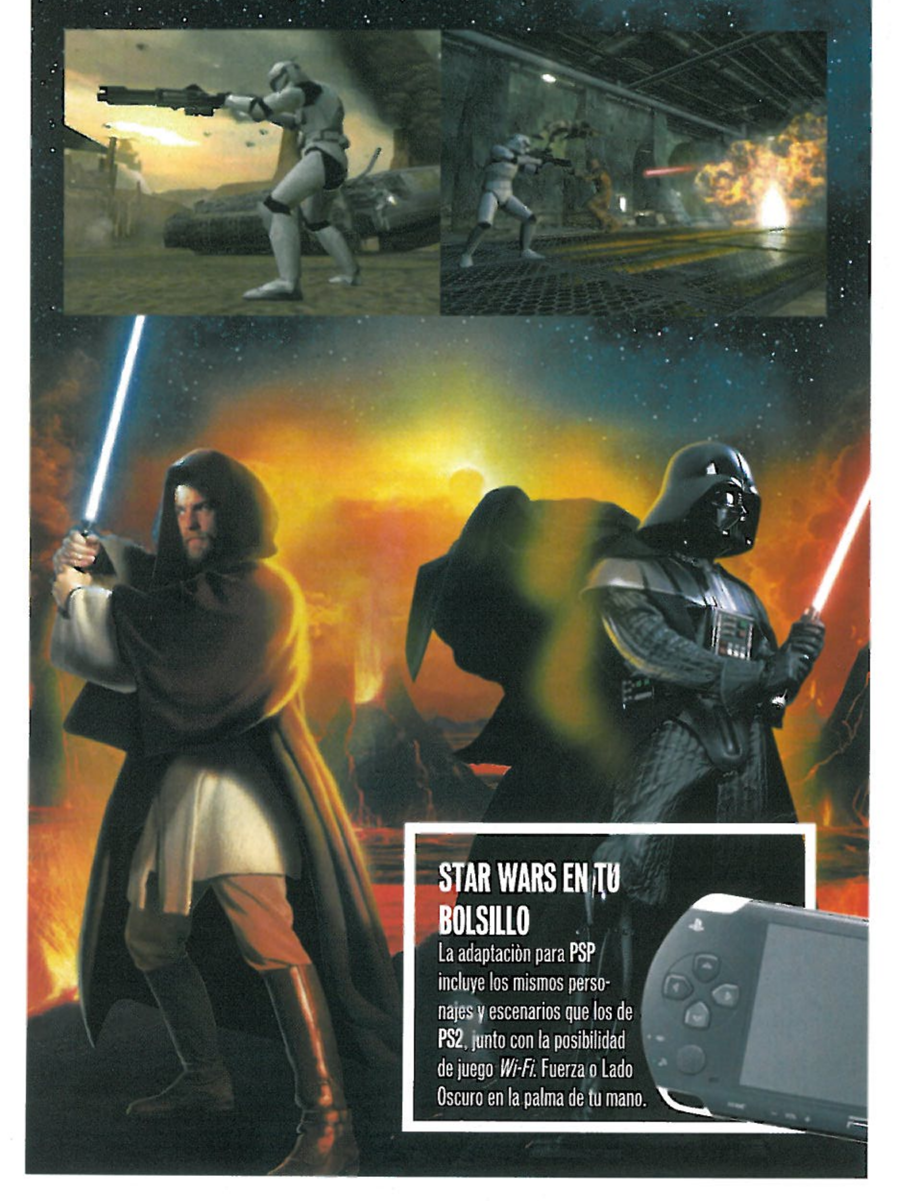


Como Kevin Costner en Bailando Con Lobos deberemos aliarnos con una tribu india

STAR WARS
BATTLEFRONT II

La fuerza regresa el próximo 1 de noviembre

Coincidiendo con la salida del *Episodio III* en DVD el próximo 1 de noviembre, **Pandemic Studios** está dando los últimos retoques a lo que supondrá la secuela de uno de los mejores títulos basados en el universo *Star Wars*. Con las localizaciones de los seis filmes de George Lucas y los personajes característicos de la saga como carta de presentación y reclamo para los *fans* de la serie, nos encontramos con una continuación que incluye todo lo que al primer *SW: Battlefront* le podía faltar, que es la posibilidad de jugar como un miembro de la rebelión y futuro *Jedi*, misiones espaciales al mando de *X-Wings* o *Tie Fighters*, etc. La libertad de movimientos y consecución de las fases es otra de las novedades, dando una mayor elección al jugador. Para finalizar, el modo On-line sigue siendo uno de los puntos fuertes, con hasta 24 jugadores al mismo tiempo y la posibilidad de formar clanes.



STAR WARS EN TU BOLSILLO

La adaptación para **PSP** incluye los mismos personajes y escenarios que los de **PS2**, junto con la posibilidad de juego *Wi-Fi*. Fuerza o Lado Oscuro en la palma de tu mano.





ULTIMATE SPIDER-MAN

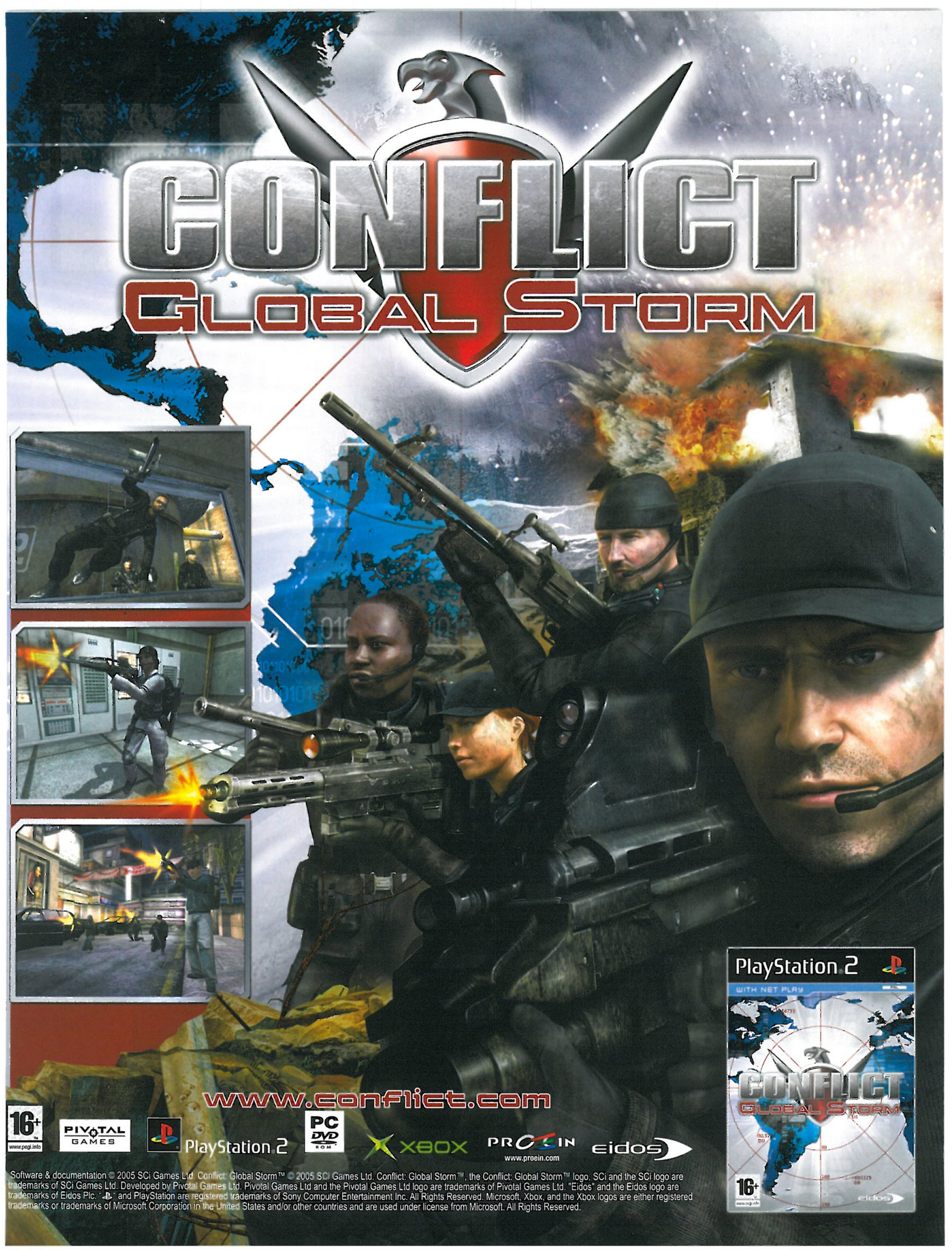
¿El mejor Spider-Man hasta la fecha?

El último capítulo de las aventuras de Peter Parker no podía incluir más y mejores argumentos para hacerse con el trono de mejor juego de *Spider-Man* hasta la fecha. Si mezclamos los nombres de **Treyarch** (estudio de programación responsable de *Spider-Man 2*) con los de B. Michael Bendis y Mark Bagley (autores de los cómics), y le añadimos un apartado gráfico con la tecnología *cell-shading* y una jugabilidad a la altura de su predecesor, sólo nos queda incluir el mayor elenco de personajes del cómic aparecidos hasta la fecha para dar lugar a tan prometedor título.

¿HÉROE O VILLANO?

Podremos protagonizar nuestra aventura desde la piel de Spiderman o bajo los malévolos planes del destructor Venom.




CONFLICT
GLOBAL STORM
www.conflict.com
16+
www.pegi.info
PIVOTAL GAMES
PlayStation 2
PC DVD ROM
XBOX
PROEIN
www.proein.com
eidos
PlayStation 2
WITH NET PLAY
CONFLICT
GLOBAL STORM
16+
eidos
Software & documentation © 2005 SCi Games Ltd. Conflict: Global Storm™ © 2005 SCi Games Ltd. Conflict: Global Storm™, the Conflict: Global Storm™ logo, SCi and the SCi logo are trademarks of SCi Games Ltd. Developed by Pivotal Games Ltd. Pivotal Games Ltd and the Pivotal Games Ltd logo are trademarks of Pivotal Games Ltd. "Eidos" and the Eidos logo are trademarks of Eidos Plc. "PS" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved.



ACTIVATE EN LONDRES

Dos días a orillas del Támesis

La capital londinense y su espectacular «Tower Of London» fue el marco elegido por **Activision** para mostrar a la prensa su catálogo de novedades. Además de disfrutar en primicia de todo lo que se avecina para las próximas navidades tuvimos la oportunidad de presenciar hermosas vistas de la ciudad en un corto pero placentero crucero, así como la posibilidad de asistir a una animada fiesta con motivo de la presentación de *True Crime: New York* en Europa.







■ La pequeña embarcación «The Elizabethan» surcó las aguas del Támesis para mostrarnos una bonita perspectiva de Londres. Un placentero paseo...

SHREK SUPERSLAM

Apúntate a una disparatada melee multijugador

La franquicia *Shrek* para consola nos ofrece en esta ocasión un juego multijugador donde repartir golpes a diestro y siniestro. Una alocada *melee* donde también se darán cita más de 30 minijuegos para ofrecer una mayor variedad. Multitud de *combos* y movimientos con los que enfrentarnos a nuestros oponentes, y un total de dieciséis escenarios son algunas de las cifras que maneja este divertido *spin-off* donde podremos combatir hasta cuatro jugadores al mismo tiempo vía *Multitap*. Los amantes del irreverente personaje de **Dreamworks** ya tienen un nuevo juego. Divertido y directo.

SHREK 1 & 2

Los personajes más importantes de los dos filmes de **Dreamworks** se dan cita para alcanzar la cifra de 20 personajes jugables a elegir.

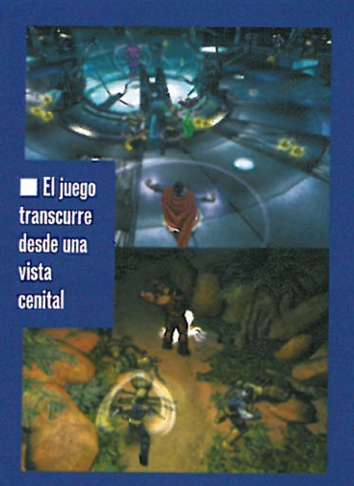




X-MEN LEGENDS 2
RISE OF APOCALYPSE

Llega la secuela del mejor juego de X-Men

Los «Cuatro Jinetes Del Apocalipsis» se aproximan a **PlayStation 2** en esta secuela del *Action RPG* basado en el universo *X-Men*. Entre las novedades más significativas encontramos un mayor número de personajes para elegir (un total de dieciséis), así como más de cien tipos de enemigos, escenarios interactivos y un modo multijugador vía On-line con posibilidad de enfrentar hasta a seis jugadores a la vez. En modo Historia también podremos completar a nuestra tropa vía *Multitap*. Más *X-Men Legends*...



■ El juego transcurre desde una vista cenital

VERSIÓN PSP

Niveles exclusivos y un total de veinte personajes a elegir, junto con el ya clásico modo *Wi-Fi* (*Versus* o Cooperativo), características de esta adaptación.



THE WARRIORS

OCTUBRE 2005

WWW.THEWARRIORS-ELJUEGO.COM













PlayStation.2





COMPRA CUALQUIERA DE ESTOS TÍTULOS

Y LLÉVATE GRATIS ESTE PACK DE ACCESORIOS

PlayStation 2 — HEROES of the PACIFIC — P.V.P 44,99€

PlayStation 2 — TOTAL OVERDOSE — P.V.P 59,99€

PlayStation 2 — CONFLICT GLOBAL TERROR — P.V.P 59,99€

RF UNIT

PACK VALORADO EN 29,99€

Promoción válida en península hasta fin de existencias (900 uds.) a partir de las fechas de estreno: *Heroes Pacific*: 23/9/05, *Total Overdose*: 16/9/05 y *Conflict Global Storm*: 30/9/05. Fechas de estreno y precios de los títulos sujetos a cambios por parte de la compañía distribuidora. No acumulable a otras promociones. Disponibilidad según tienda.



Promoción Burnout Revenge: promoción válida en península hasta fin de existencias (300 uds.) y a partir del 14/9/05. Fecha de estreno y precio sujetos a cambios por parte de la compañía distribuidora. Disponibilidad según tienda. No acumulable a otras promociones.



TODO lo que necesitas para JUGAR sin LÍMITES

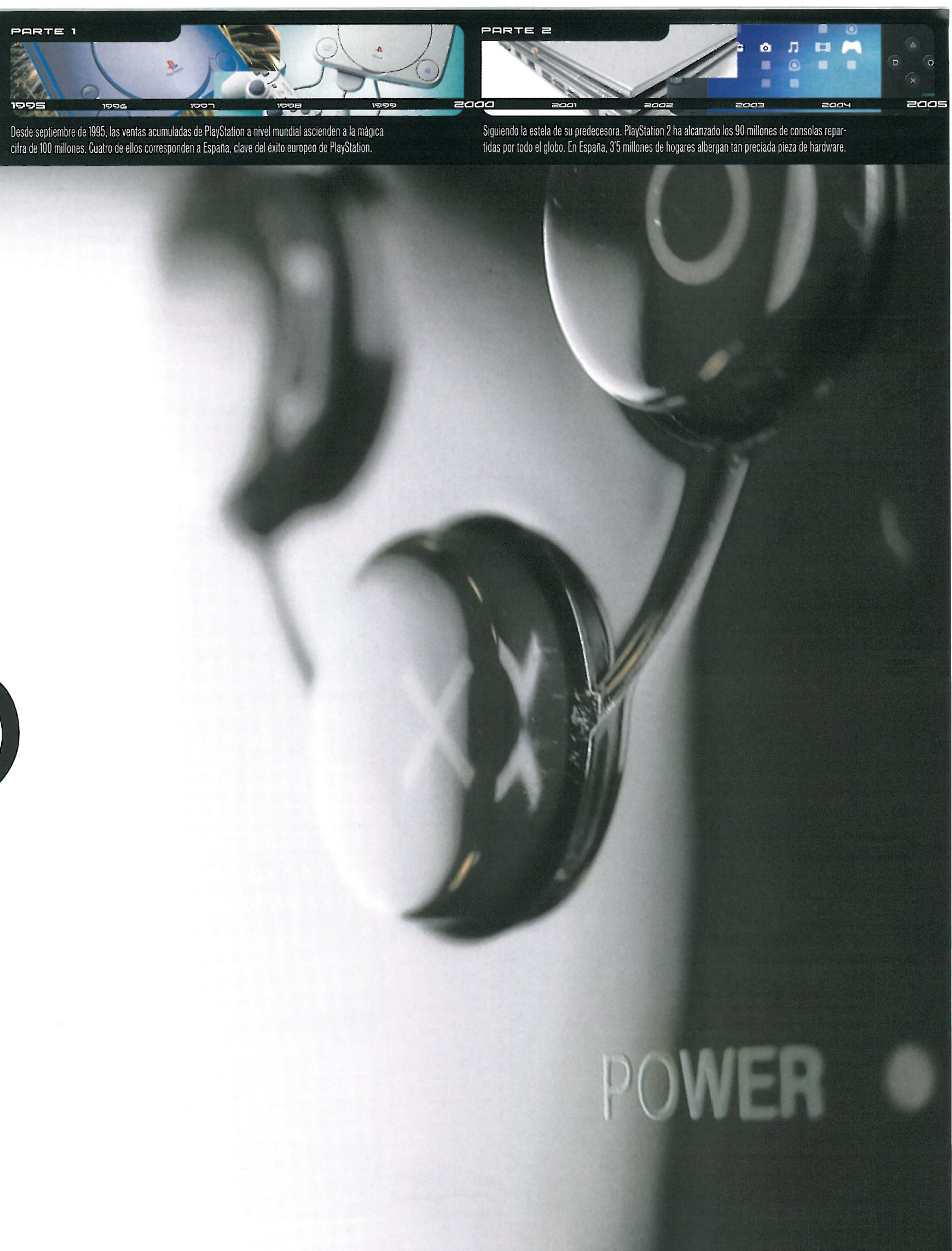


UNA DÉCADA DE SUEÑOS LÚDICOS

10 ANIVERSARIO

«Desde hace años llevo una doble vida. De día trabajo pero después mi corazón y mi adrenalina se disparan. Al verme jamás pensarías que puedo moverme a velocidades increíbles. Correr más rápido. Saltar más alto. Llegar más lejos... Y, aunque he sobrepasado los límites, yo sí puedo decir que he vivido». ¡Felicidades, SONY!

POR R.DREAMER & GRADIUS



Desde septiembre de 1995, las ventas acumuladas de PlayStation a nivel mundial ascienden a la mágica cifra de 100 millones. Cuatro de ellos corresponden a España, clave del éxito europeo de PlayStation.

Siguiendo la estela de su predecesora, PlayStation 2 ha alcanzado los 90 millones de consolas repartidas por todo el globo. En España, 3'5 millones de hogares albergan tan preciada pieza de hardware.

ANTES DE PLAYSTATION (A.P)

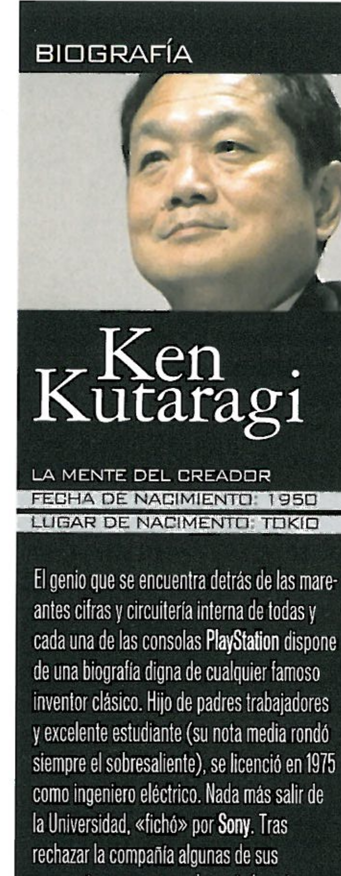
UN POCO DE HISTORIA...

Cuando en septiembre de 1995 la consola gris de **Sony** desembarcó en Europa, las recelosas miradas iniciales de **Sega** y **Nintendo** se habían convertido en signos de alarmante preocupación. El trono por los 32 *bits* iba tomando un claro color gris. Y es que, a pesar del éxito cosechado por Saturn hasta navidades del 94 en Japón (más de 400.000 unidades vendidas) y el esfuerzo de la compañía de **Sonic** por afianzarse en EE.UU., la bestia negra de **Sony** caminaba hacia Europa cual caballo de Atila, acompañado por una excepcional campaña de marketing. Cuando el logo de **PlayStation** oteaba por el horizonte europeo, todas las compañías desarrolladoras ya habían caído a sus pies. El fenómeno **PlayStation** había nacido. Por aquel entonces nadie podía imaginar que, diez años más tarde, la creación del genio Ken Kutaragi se convertiría en la referencia del ocio electrónico a lo largo de todo el planeta. Hasta el momento, **PlayStation** ha vendido cerca de 200 millones de unidades de todas sus máquinas, lo que se traduce en un éxito indiscutible en tiempo récord. Como conmemoración a tan especial fecha, durante dos números de la revista recordaremos momentos claves en la historia de una marca que se ha convertido por méritos propios en sinónimo de diversión, calidad y madurez de un negocio fascinante y cautivador: los videojuegos.

PLAYSTATION: EL INICIO DE UNA NUEVA ERA

PlayStation transformó el panorama lúdico de una forma radical. A pesar de que **Sega** había apostado por un estilo más adulto con Saturn y a **Nintendo** parecía no preocuparle el nuevo *target* de usuarios que **Sony** optaba captar, los títulos desarrollados para **PlayStation** marcaron un antes y un después en la historia de los videojuegos. Estrellas como *Ridge Racer, WipeOut* o la conversión casi perfecta del primer *Tekken* ya forman parte de un universo paralelo al que poco a poco fueron sumándose nuevos signos estelares, formando una constelación lúdica por

BIOGRAFÍA

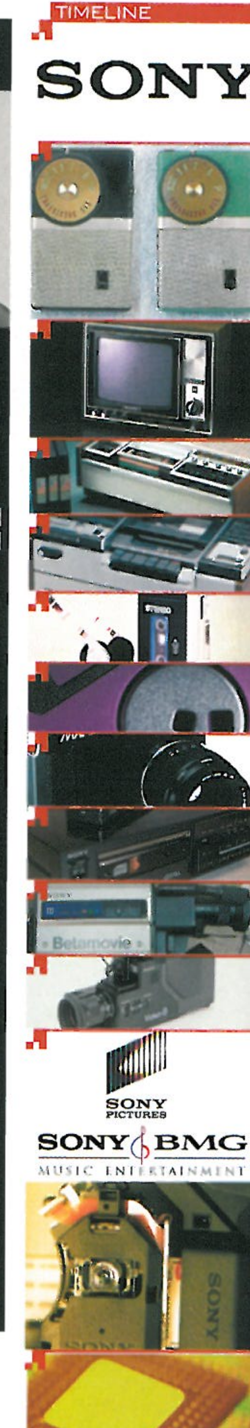


Ken Kutaragi

LA MENTE DEL CREADOR
FECHA DE NACIMIENTO: 1950
LUGAR DE NACIMENTO: TOKIO

El genio que se encuentra detrás de las mareantes cifras y circuitería interna de todas y cada una de las consolas **PlayStation** dispone de una biografía digna de cualquier famoso inventor clásico. Hijo de padres trabajadores y excelente estudiante (su nota media rondó siempre el sobresaliente), se licenció en 1975 como ingeniero eléctrico. Nada más salir de la Universidad, «fichó» por **Sony**. Tras rechazar la compañía algunas de sus propuestas por parecer demasiado arriesgadas (proyectores LCD de cristal líquido o cámaras digitales), Ken Kutaragi decidió involucrarse en el mundo de los videojuegos tras el acuerdo que **Sony** y **Nintendo** firmaron a finales de 1980 para la creación de una unidad CD-ROM para los 16 *bits* de Super Nintendo. La falta de entendimiento entre ambas compañías dio como fruto el nacimiento de la estación de juegos **PlayStation**. Desde entonces, los éxitos se han ido sucediendo con **PSone**, **PlayStation 2** y **PSP**. Su ambicioso proyecto **PlayStation 3** será el siguiente en la lista...

TIMELINE



1946_ Sony se funda con una inversión de 1200€ aprox., una plantilla de veinte trabajadores y bajo el nombre de **Tokio Tsushin Kogyo**.

1954_ Se crea el primer radio-transistor.

1960_ Se funda la división americana para la fabricación de componentes de forma local.

1968_ Nace el primer televisor en color **Trinitron**. A partir de entonces se suceden las nuevas y exitosas creaciones de la compañía japonesa.

1971_ Videocasete en color.

1975_ Reproductor de vídeo **Betamax**.

1979_ *Walkman.*

1980_ Disco de 3,5 pulgadas para ordenadores.

1981_ Cámara electrónica.

1982_ Primer reproductor de discos compactos.

1983_ Primera videocámara casera.

1985_ Aparición del vídeo de 8 mm.

1988_ Sony adquiere **CBS Records Inc.** para dar origen a **Sony Music Ent.** y, en 1989, hace lo propio con **Columbia Pictures** dando lugar a **Sony Pictures Ent.**

Sony y **Nintendo** firman un acuerdo para la creación de un sistema de entretenimiento doméstico con CD-ROM incorporado. Se contempla como una expansión de la consola líder del momento, la Super Nintendo de 16 *bits*.

1990_ Comienza el desarrollo de **PlayStation** a partir de un proyecto para la retransmisión de gráficos por televisión. El equipo de trabajo está formado por diez personas encabezadas por Ken Kutaragi.

1991_ Se rompen las negociaciones entre **Sony** y **Nintendo**. El proyecto **PlayStation** sigue adelante.

1993_ La estación de juegos **PlayStation** se da por finalizada. Nace **Sony Computer Entertainment**.

1994_ Lanzamiento de **PlayStation** en Japón.



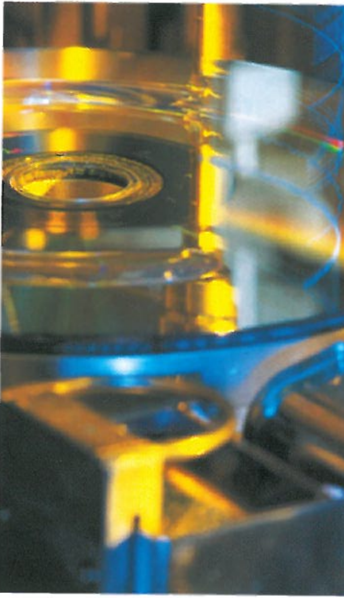
El diseño de PlayStation no fue conceptual, aunque marcó una época

ERA PLAYSTATION (D.P.)

EL COMIENZO DE UN DULCE SUEÑO LÚDICO



la que todos los editores suspiraban alcanzar. La 32 *bits* de **Sony** vio nacer sagas tan revolucionarias como *Resident Evil* o *Tomb Raider*, así como nuevos héroes poligonales de la talla de *Crash Bandicoot, Spyro The Dragon* o *Lara Croft*. Europa tampoco fue ajena a la sacudida de uno de los mejores videojuegos jamás creados hasta la fecha. *Final Fantasy VII* no sólo significó el renacer de una saga sino también la admiración y reconocimiento de un público que respondió con millonarias cifras de ventas a las siglas de *FF*, escondite del significado más bello y artístico plasmado en un videojuego hasta la fecha. Por primera vez, las tramas y conceptos de los títulos publicados para un sistema de entretenimiento doméstico iban orientados a un público más adulto, quien no sólo podía disfrutar de su música favorita en el salón de su casa sino adentrarse también en un mundo donde podían vivir sus sueños más recónditos e ilustrados. La evolución del ocio electrónico no había hecho nada más que comenzar...



La fábrica de duplicación de discos ubicada en Salzburg, Austria, provee a Europa de todo el software necesario

SONY C.E. ESPAÑA, CLAVE EUROPEA

Queremos terminar esta parte del reportaje realizando una mención especial a la excelente labor llevada a cabo por la franquicia española de **SCEE**. Más de 4 millones de consolas **PlayStation** y **PSone** afincadas en los hogares españoles así lo testifican. Con **PlayStation 2** el camino se repite y la recién nacida **PSP** en territorios PAL significa un desafiante reto para la filial española. Poco a poco Europa va tomando un papel más importante en el mundo de los videojuegos y dentro de nuestro territorio nos encontramos por detrás de un Reino Unido que ya se ha convertido en el tercer país más importante en ventas, detrás de EE.UU. y Japón. Con **PS2** y **PSP** se ha conseguido unir el concepto multimedia gracias a la compatibilidad con formatos de música, foto, vídeo e Internet. **PlayStation 2** es el siguiente escalón en nuestra historia evolutiva. Un episodio tan emocionante y cautivador como lo fue **PlayStation** en sus comienzos.



1995_En enero se funda la sede europea de **Sony Computer Ent.** quien comercializará **PlayStation** en septiembre de ese mismo año. En España se venden diecisiete mil unidades en seis meses. Para navidades, el parque de consolas en Europa supera las 350.000.

1996_**PlayStation** baja de precio a nivel mundial. Se comercializan juegos tan emblemáticos como *Resident Evil, Crash Bandicoot* o *Tomb Raider.*

1997_**SCEE** anuncia el nacimiento de la gama de *software Platinum.* Mientras tanto, en Japón, *Final Fantasy VII* ya ha vendido más de 3'5 millones de copias. A Europa llegaría el 17 de noviembre.

En febrero se produce el lanzamiento de *Net Yaroze*, un *kit* de desarrollo en lenguaje C. Algunas de las creaciones de los usuarios aparecieron en la revista oficial por aquel entonces.

PlayStation firma un acuerdo de patrocinio con la *UEFA Champion's League.*

En Junio se presenta el mando analógico DualShock. El primer juego en estrenarlo será el singular Ape Scape. Le seguirá Gran Turismo.

Nace Cambridge Studios, estudio del que más adelante surgirá la exitosa saga Medievil.

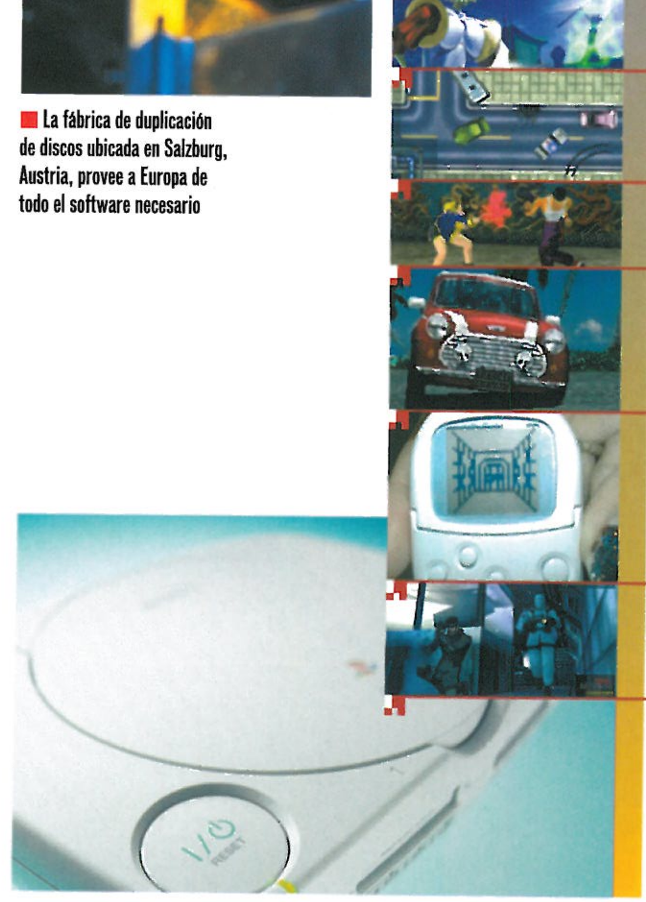
En diciembre aparece el primer *Grand Theft Auto.* Gráficos sencillos en 2D que enmascaran una creación de la que poco podemos decir.

1998_*Tekken 3* sale al mercado con una distribución inicial en tiendas de 9 millones de unidades.

En abril aparece de la mano de **Polyphony Digital** el simulador de conducción *Gran Turimso.* A día de hoy, la saga ha vendido más de 38 millones de copias.

1999_**SCEI** lanza en Japón *PocketStation* (híbrido entre *Memory Card* y PDA), un periférico que jamás llegó a Europa a pesar de haber cosechado unas ventas de más de 5 millones de unidades en el país del Sol Naciente.

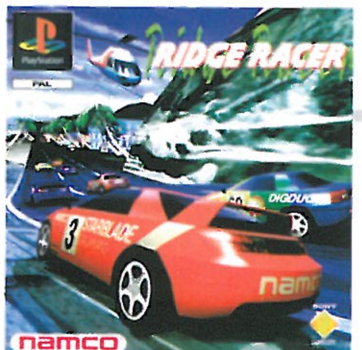
Konami da una fuerte sacudida al mercado mundial con el renacer da la saga *Metal Gear Solid* en **PlayStation.**



2000_Se presenta **PSone**, tres veces más pequeña que **PlayStation** original. La pantalla LCD o el adaptador AC para el coche la convierten en un perfecto compañero de viaje.

LAS 10 JOYAS DE LA CORONA

LOS CLÁSICOS QUE MARCARON UNA ÉPOCA



RIDGE RACER

FECHA DE LANZAMIENTO:
SEPTIEMBRE 1995

La conversión *pixel perfect* de la recreativa de **Namco** se convirtió en el buque insignia del nacimiento de la consola. Un excelente *arcade* de conducción con soberbia banda sonora al que tan sólo podíamos achacar una corta experiencia de juego. Jugabilidad en estado puro...



FINAL FANTASY VII

FECHA DE LANZAMIENTO:
NOVIEMBRE 1997

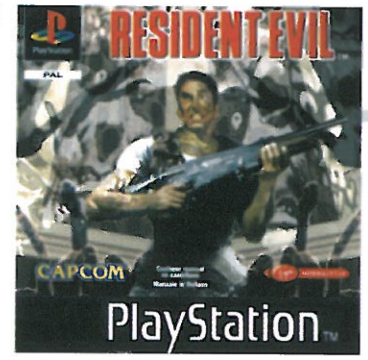
Si tuviéramos que escoger una forma para expresar la palabra arte en los videojuegos, esa sería el juego que nos ocupa. La historia de Cloud, Aeris y el resto de personajes de este sueño hecho realidad aún hacen correr ríos de tinta. Todo en este juego es perfecto.



TEKKEN

FECHA DE LANZAMIENTO:
NOVIEMBRE 1995

Conversión directa de la placa *System 11* utilizada en la recreativa original, el primer «Torneo del Puño de Hierro» para **PlayStation** optaba por un sistema de lucha menos *arcade* para un disfrute mayor de los puristas del género. Un nuevo concepto de lucha.



RESIDENT EVIL

FECHA DE LANZAMIENTO
AGOSTO 1996

El creador de la mítica saga *Street Fighter* trajo un nuevo género para consola. El *Survival Horror* había nacido, y con él una saga que levantó más que pasiones entre los amantes de las emociones fuertes. Nunca el miedo estuvo tan bien retratado en consola alguna.



WIPEOUT

FECHA DE LANZAMIENTO:
NOVIEMBRE 1995

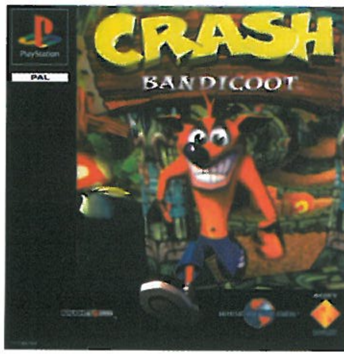
El *arcade* de conducción futurista de **Studio Liverpool** no dejó indiferente a nadie. Bajo un apartado técnico exquisito (especial mención para su banda sonora) se escondía uno de los títulos que terminaron por distanciar a **PlayStation** del resto de consolas del mercado.



METAL GEAR SOLID

FECHA DE LANZAMIENTO
FEBRERO 1999

Konami resucitó uno de sus títulos estrella para MSX en forma de uno de los mejores juegos para **PlayStation**. Tanto los gráficos, jugabilidad y argumento del juego rozan la perfección en todo momento. Hideo Kojima se erigió de inmediato como gurú del videojuego...



CRASH BANDICOOT

FECHA DE LANZAMIENTO:
NOVIEMBRE 1996

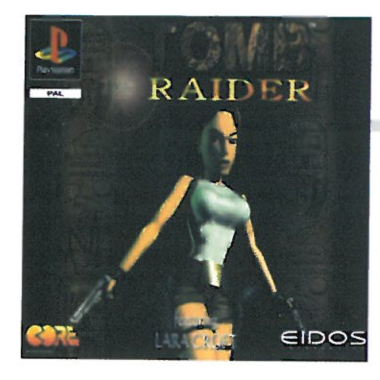
Naughty Dog desarrolló un divertido y variado juego de plataformas protagonizado por uno de los personajes más carismáticos de los 32 *bits* de **Sony**. Bajo un apartado técnico excepcional se escondía un excelente juego que, en su medida, innovó en un género clásico.



DESTRUCTION DERBY

FECHA DE LANZAMIENTO
NOVIEMBRE 1995

Otro de los títulos claves en los inicios de **PlayStation**. La creación de **Reflections** dejó atónitos a todos los que pudieron disfrutar de este juego. Nunca la diversión más delirante y el apartado técnico más sobresaliente estuvieron tan ligados como con en esta entrega.



TOMB RAIDER

FECHA DE LANZAMIENTO:
NOVIEMBRE 1996

El nacimiento de la heroína por excelencia llegó con esta creación de **Eidos Int.** Una aventura en tercera persona con mucha acción, *puzzles* y ambientación de lujo. A partir de este capítulo Lara Croft ya tenía reservado su lugar en el Olimpo de los videojuegos...



GRAN TURISMO

FECHA DE LANZAMIENTO
MAYO 1998

De la mano de **SCEI**, el estudio **Poliphony Digital** recreó en videoconsola la mejor simulación automovilística. A pesar de no sufrir desperfectos, todos los automóviles y circuitos del juego reflejaban de la forma más realista lo que significa estar al volante de un coche.


UNTOLD LEGENDS™
LA HERMANDAD de la ESPADA
EXCLUSIVO DE PSP
Juego de Acción RPG
Blande tu espada y ejecuta poderosos hechizos en este RPG repleto de acción.
Multijugador sin Cables
Conéctate directamente a otras PSP y juega con tus amigos.
Aventura Fantástica Original
Derrota poderosas criaturas y salva la ciudad de Aven para desentrañar los misterios de un planeta antiguo.
Untold Legends™: la hermandad de la espada™ es acción clásica RPG exclusiva para PSP. Escoge entre cuatro clases de personajes y viaja al mundo fantástico de Aven para enfrentarte a poderosas criaturas y descubrir un planeta ancestral. Experimenta el combate directo, o únete a batallas cooperativas para varios jugadores sin cables, a través de entornos 3D y descubre los tesoros que encierra esta aventura de fantasía original.
12+
www.pegi.info
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
WWW.UNTOLDLEGENDS.COM
ACTIVISION
activision.com
© 2005 Sony Online Entertainment Inc. SOE and the SOE logo are registered trademarks and Untold Legends and Brotherhood of the Blade are trademarks of Sony Online Entertainment Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. "PlayStation", "PSP", "UMD" and "△○✕□" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately).

POR DANI3PO

JAPÓN
Novedades desde el lejano Oriente

Este mes contamos con tres juegos de muy diferentes géneros, para todos los gustos...



COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: KONAMI
GÉNERO: SRPG
FECHA DE APARICIÓN: 22 SEPTIEMBRE 2005

RHAPSODIA
COMO REINVENTAR UNA SAGA

El hecho de que en el resto del mundo vaya a ser conocido como *Suikoden Tactics* aclara bastante tanto la procedencia como el tipo de juego ante el que nos encontramos. Utilizando la ambientación y algunos de los personajes de la última entrega de la serie, *Suikoden IV*, los programadores japoneses han creado un título de estrategia y rol con batallas tácticas por turnos sobre unos escenarios divididos en cuadrículas, una fórmula muy utilizada desde los tiempos de *Final Fantasy Tactics*. La historia nos pone en la piel de un nuevo héroe, Kyril, y su aventura se desarrolla antes, durante y después de los acontecimientos narrados en el juego citado. La búsqueda de los Cañones Runa para acabar con una poderosa raza de monstruos será su objetivo principal. Para ello, deberá atravesar un gigantesco mundo en tres dimensiones, donde se encontrará con más de cincuenta personajes con los que interactuar y, si cumple todas las condiciones necesarias, reclutar para su causa. El contar con un grupo de integrantes numeroso y variado será fundamental cuando nos enfrentemos a uno de los veinte diferentes escenarios de batalla. En ellos tendrán lugar los enfrentamientos del juego. La primera acción a realizar será la de desplegar nuestras tropas, teniendo en cuenta que cada una de ellas posee un rango de movimiento y de ataque diferente. Después, todo será cuestión de estrategia, táctica y planificación. Como dato curioso, los menús han sido reducidos al máximo y sustituidos por iconos. Y lo mejor de todo es que esta producción aparecerá a principios de 2006 en Europa bajo el nombre *Suikoden Tactics*. **Dani3po**







Los retratos de los personajes en la parte superior de la pantalla indican el turno en el que actuarán

LA MODA DE LOS SRPG

De un tiempo a esta parte este tipo de juegos, que mezcla la estrategia con elementos de rol y un elaborado argumento, ha visto aumentar su presencia, incluso en el mercado europeo. Los más prolíficos dentro de este género son sin duda los japoneses de **Nippon Ichi**, con lanzamientos como *Disgaea* o *La Pucelle Tactics*. Próximamente aparecerá además *Phantom Kingdom*. Por otro lado, **Proein** distribuirá la producción de **Atlus** ***Stella Deus***: *The Gate Of Eternity*, que también se enmarca dentro de este género.



RHAPSODIA

La saga Suikoden da un giro hacia la estrategia en su última entrega, cuya aparición en Europa ya está confirmada.

RAIDEN III

Una de las sagas de matamarcianos más populares de la historia regresa por la puerta grande, esta vez a PlayStation 2.

NARUTO: UZUMAKI N.

La «gallina de los huevos de oro» de Bandai sigue dando muestras de una salud exce-



Nos encontraremos con algunos conocidos de Suikoden IV durante el desarrollo del juego

RAIDEN III

AQUELLOS MARAVILLOSOS AÑOS

COMPAÑÍA: TAITO
DESARROLLADOR: SEIBU
GÉNERO: SHOOTER
FECHA DE APARICIÓN: 29 SEPTIEMBRE 2005

Hablar de *Raiden* dentro del género de los «matamarcianos» es hablar de uno de los grandes clásicos; producciones concebidas para divertir durante un corto espacio de tiempo, pero con gran intensidad. Además, esta saga ha sido una de las más prolíficas en cuanto a número de sistemas visitados. Lo que tenemos entre manos en este nuevo lanzamiento es una conversión del reciente *arcade* recreativo que funcionaba bajo la placa *Type-X* (*Windows XP*). Gráficos poligonales, espectaculares efectos y dos jugadores simultáneos para los más *fans*.





La placa de Taito Type-X, basada en Windows XP es el corazón de la nueva y mucho más espectacular entrega de Raiden

NARUTO: UZUMAKI NINDEN

REGRESA EL NINJA MÁS IRREVERENTE



COMPAÑÍA: BANDAI
DESARROLLADOR: CAVIA
GÉNERO: ACCIÓN
FECHA DE APARICIÓN: 18 AGOSTO 2005

Bandai sigue explotando el mayor fenómeno del *anime* de los últimos años. Esta vez ha contratado a los creadores de *Drakengard* o *Ghost In The Shell: S.A.C.* y ha decidido cambiar de género. La lucha uno contra uno deja paso a la acción en tres dimensiones en escenarios abiertos. Desde el pueblo natal de Naruto iremos embarcándonos en una serie de misiones que implicarán acabar con un gran número de enemigos acompañados de los dos eternos compañeros del joven *ninja*. Si unimos su gran calidad al hecho de que ha estado durante varias semanas en el número uno de ventas, la única razón que encontramos para que no llegue a Europa es la mala suerte. ■ ***Dani3po***

JAPON EXPRESS

FUTUROS LANZAMIENTOS

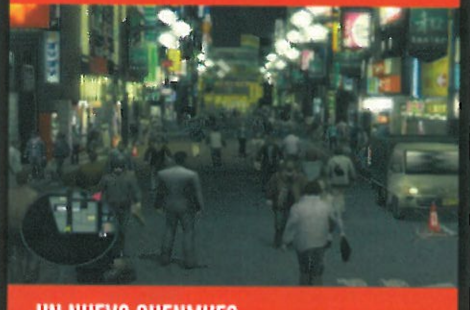


EL REY SIGUE EN FORMA

Poco a poco se van conociendo más detalles de *Final Fantasy XII*. Por lo que sabemos, romperá radicalmente con el estilo de juego, acercándose más al *Action RPG*.

LOS NUEVOS MAESTROS

Los programadores de éxitos como *Dark Cloud* o *Dragon Quest VIII* preparan un nuevo título que será publicado por **Sony C.E.** Su nombre es *Rogue Galaxy* y será de nuevo un RPG.



¿UN NUEVO SHENMUE?

Los creadores de la saga *Monkey Ball*, **Amusement Vision**, se encuentran desarrollando Ryug Gotoku, que ha sido descrito como una mezcla entre *GTA* y *Shenmue*.



POBRE HÉROE EXPLOTADO

Sega seguirá exprimiendo al que fue su mejor embajador. En **Sonic Riders** el erizo azul se subirá a una tabla de *skate* para surcar circuitos a toda velocidad.

ESTRENO 7 DE OCTUBRE

Atrévete a entrar...

BOOGEYMAN

LA PUERTA DEL MIEDO

SAM RAIMI Y SCREEN GEMS PRESENTAN EN ASOCIACIÓN CON SENATOR INTERNATIONAL UNA PRODUCCIÓN GHOST HOUSE PICTURES "BOOGEYMAN" BARRY WATSON EMILY DESCHANEL SKYE McCOLE BARTUSIAK Y LUCY LAWLESS CON LYNN KRESSEL C.S.A. MÚSICA DE JOSEPH LoDUCA VESTUARIO JANE HOLLAND MONTAJE JOHN AXELRAD PLANIFICACIÓN DE PRODUCCIÓN ROBERT GILLIES DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA BOBBY BUKOWSKI PRODUCTOR DE LÍNEA CHLOE SMITH CO-PRODUCTOR ERIC KRIPKE CO-PRODUCTOR DOUG LEFLER PRODUCTORES EJECUTIVOS JOE DRAKE NATHAN KAHANE CARSTEN LORENZ STEVE HEIN GARY BRYMAN PRODUCIDA POR SAM RAIMI ROB TAPERT RELATO DE ERIC KRIPKE GUIÓN DE ERIC KRIPKE Y JULIET SNOWDEN & STILES WHITE DIRIGIDA POR STEPHEN KAY



SONY PICTURES RELEASING DE ESPAÑA S.A.

www.SonyPictures.net

SENATOR

PRETEST

Próximamente en PlayStation 2



RESIDENT EVIL 4

El juego que no te puedes perder estas navidades

Con tanta trilogía circulando por ahí, resulta grato comprobar que **Capcom** ha roto el hechizo del número 3 que se había cernido sobre *Resident Evil* durante años para dar luz a este magnífico cuarto capítulo de la saga. Prácticamente ya se ha dicho todo lo que ha supuesto la segunda incursión de Leon S. Kennedy como protagonista. La renovación ha sido drástica pero como se ha repetido en múltiples ocasiones, manteniendo la esencia de la semilla que Shinji Mikami plantó en **PlayStation** allá por 1996. El salto cualitativo del motor gráfico nos presenta el *Resident Evil* más espectacular de toda la serie, un compendio de paisajes, personajes y utensilios modelados en 3D que hacen que su universo cobre vida ante nuestros ojos. Sin duda, se trata del cambio que más destaca, pero la mecánica de juego también ha sufrido los efectos de la revolución. La cámara se coloca ahora detrás del hombro del protagonista ofreciendo un ángulo perfecto para

COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CAPCOM PRODUCTION STUDIO 4
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: SURVIVAL HORROR
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2005

ASHLEY
Esta joven es el motivo del viaje de Leon a Europa. Es la hija del presidente de EE.UU. y cuando por fin la encuentra se convierte en un personaje clave del juego, como acompañante tendremos que estar pendientes de ella.



ON
Capcom ha conseguido igualar la voluptuosidad gráfica del título original, y tan sólo los detalles más ínfimos separan ambas versiones

OFF
En cierta forma, es una pena que Capcom no se decidiera a desarrollar la versión para PlayStation 2 mucho antes

■ El Gigante es uno de los monstruos más temibles

que la acción se desarrolle en toda su intensidad sin que tengamos ángulos muertos cuando estamos luchando con un enemigo. La originalidad en este apartado se extiende hasta la aparición de Ashley, un segundo personaje que nos complicará la vida. Hay que evitar que no la ataquen, protegerla con un rifle francotirador mientras busca una salida y enfrentarse junto a ella a muchas más situaciones complejas. Sin embargo, ahora que la saga regresa al hogar que la vio nacer, la expectación no ha venido causada sólo por la gran calidad gráfica conseguida por **Capcom**, sino también por el contenido inédito que se ha introducido en la versión para **PlayStation 2**. Una serie de novedades que hacen que este título ponga los dientes largos hasta a los que han tenido la suerte de disfrutar con la aventura en GameCube. En primer lugar, destacar las más de dos horas de juego que se han implementado gracias a las 5 fases nuevas para jugar con Ada en el modo extra *Separate Ways*. A esto hay que añadir dos nuevas armas y la habitual batería de trajes para los diferentes personajes. Si a todo esto le sumamos la trama del argumento, la fenomenal ambientación con campesinos enloquecidos, monjes satánicos y mineros persiguiendo a los protagonistas y chillando en perfecto castellano que nos quieren matar, no cabe duda que *Resident Evil* se va a convertir en una fuente de pesadillas para las próximas navidades. ■ ***R. Dreamer***



NUEVAS ARMAS

La entrega de ***Resident Evil 4*** para **PlayStation 2** no podía limitarse a la mera conversión del juego original para atraer a los usuarios. Por eso **Capcom** ha introducido toda una serie de cambios. Por ejemplo, nuevas armas para Leon y para Ada. Para el policía han diseñado un espectacular láser, el P.L.R. 412 que ha sido concebido para exterminar las Plagas con una contundencia pasmosa. Respecto al arma que se ha creado para que Ada imparta justicia en **PlayStation 2**, por ahora no podemos desvelar nada.

SEPARATE WAYS

En esta sección del juego vamos a encontrar cinco nuevas misiones para Ada, que suponen unas dos horas y media más de juego. Además, atesora nuevas sorpresas que desvelaremos en la correspondiente *review* del juego.



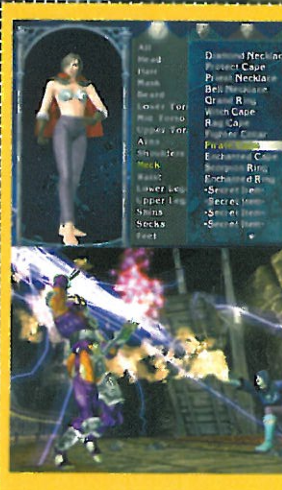


COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2005

SOUL CALIBUR 3

Namco crea la más completa entrega de la saga

Una vez más, **Namco** se supera con una nueva entrega del que para algunos es el mejor y más completo *beat'em-up* del mercado. Conocedores de las limitaciones actuales del *hardware* de **PlayStation 2**, sistema para el que está siendo programado el juego en exclusiva, los chicos de **Namco** han enfocado su creatividad hacia nuevos modos de juego y nuevas posibilidades; eso sí, sin descuidar en absoluto el apartado gráfico, que a buen seguro convertirá a ***Soul Calibur 3*** en el *beat'em-up* con mejores gráficos del mercado de **PlayStation 2**. La exclusividad del juego para el *hardware* de **Sony** ha hecho complicado la selección de un personaje extra específico, como en *SC2*, y **Namco** ha decidido incluir un nuevo modo en el que podremos crear un personaje a nuestro gusto, personalizando desde el color de sus ojos hasta el estilo de lucha con el que se podrá defender de sus oponentes, pasando por prendas como hombreras, pantalones, sombreros, etc. Si bien en anteriores entregas los modos *arcade* y el Maestro de Armas conformaban todo el potencial jugable, en ***Soul Calibur 3*** la oferta de modos de juego será la más variada que hemos experimentado en un *beat'em-up*. Junto al modo de Creación de Personaje, podremos encontrar *Tales Of Souls*, un auténtico modo Historia en el que tendremos que tomar ciertas decisiones; *Character Creation*, más de 600 elementos; el modo Crónicas de la Espada mezclará elementos de estrategia con lucha *Versus*; Competición te permitirá participar en torneos y campeonatos organizados por jugadores virtuales (como el modo *Arcade* de *Tekken 5*); y



CREACIÓN DE PERSONAJE

El modo más original jamás creado para un *beat'em-up* te permitirá diseñar un personaje a tu gusto, eligiendo su vestimenta, estilo de lucha y hasta el color de su piel, su pelo y sus ojos. Los movimientos de los personajes editados son totalmente nuevos, y algunos han salido de títulos como *Tekken 5*.



Namco ha creado tres nuevos personajes para esta entrega



ON
Posee más modos de juego y más opciones que cualquier título de lucha jamás creado para PlayStation 2. El modo de creación de personaje

Por desgracia, las diferencias entre los tipos de conexión a Internet de los usuarios obligan una vez más a Namco a no incluir un modo de juego On-line
OFF

por último, *Soul Arena* te enfrentará a diferentes oponentes bajo extrañas circunstancias. Aunque, como hemos mencionado, técnicamente no aporta nada espectacular con respecto a *SC2*, esta tercera entrega ha mejorado bastante la estética de los escenarios, las cargas (ahora son mínimas) y la física entre los diferentes personajes está más equilibrada. ***Soul Calibur 3*** llegará a nuestro país en noviembre, traducido totalmente al castellano. ■ ***Doc***

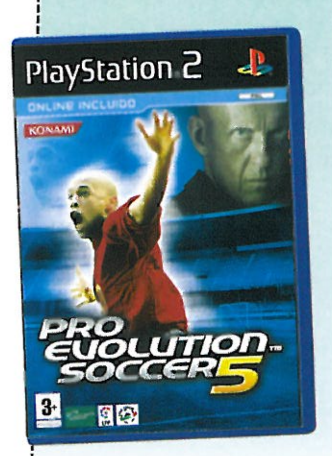


COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: KCET
DISTRIBUIDOR:KONAMI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-8
FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2005

PRO EVOLUTION SOCCER 5

PES acaba con su pasado y muestra todo su poderío

Con algo más de tiempo para *testear* ***Pro Evolution Soccer 5***, ya estamos en disposición de confirmar que esta entrega va a colmar todas las expectativas de los fanáticos de la saga. Si lo comparamos con su antecesor, al que todos calificamos en su día como el mejor de todos los conocidos, ***PES5*** es muy, muy superior en todos y cada uno de los apartados. Gráficamente, por ejemplo, es mucho más realista y atractivo y se han eliminado por completo las dichosas ralentizaciones. La animación de los jugadores roza la perfección y hay tal cantidad de situaciones contempladas que sólo los juegos de fútbol americano pueden competir en realismo. Choques, controles, caídas... Todo ha sido reflejado hasta el más mínimo detalle. Como, además, también ha mejorado la dinámica del balón, el resultado no puede ser más espectacular. Sólo con estos cambios ya valdría la pena ***PES5***. Pero es que hay mucho más. Si hablamos de jugabilidad, el nuevo estilo de juego que al principio nos pareció algo difícil, ya nos tiene absolutamente conquistados. Ahora, más que nunca, en ***PES5*** hay que jugar al fútbol, tocar balón y crear espacios. Hay mucha presión y resulta complicado pisar área en solitario pero, después de unos partidos, descubriremos la nueva forma de conseguirlo. Lo que sí podemos aseguraros es que la inteligencia de los rivales es muy superior a la de anteriores entregas y que no encontraréis un juego de balompié en el que la máquina tenga tantos patrones distintos de ataque. En ocasiones, sólo queda aplaudir ante la calidad del juego de nuestros contrincantes... Y



¡ASÍ SERÁ LA CARÁTULA DE PES5!

Los rostros elegidos para ilustrar la carátula en esta edición son los del jugador francés Henry y el del colegiado italiano Collina. Aunque sean muy conocidos a nivel internacional, aquí no tienen demasiado tirón.



Todo parece apuntar a que, por fin, tendremos la Liga española al completo

ON

Se ha mejorado mucho la animación y el movimiento del balón. Contará con los jugadores y clubes reales, y el esperado modo en red

OFF

Por lo visto, en esta beta, es posible que algunos fichajes de última hora y ciertos detalles en la indumentaria no lleguen a tiempo para la versión final

eso que sólo hemos probado el nivel medio de dificultad de ***PES 5***. La inclusión del esperado modo en red promete emociones hasta ahora desconocidas en nuestro país en **PlayStation 2**. En esta versión aún no está disponible, pero sólo con que sea como el de Xbox o como el de las versiones japonesas, el modo On-line será el gran hallazgo de ***PES5***. Los que no puedan disfrutar de esta opción, siempre podrán consolarse con la nueva y reforzada *Master League*. Con más equipos, opciones y posibilidades, tendremos que estar muy atentos a la preparación física de los jugadores y también al tema de las finanzas. Si elegimos la opción más difícil, es decir empezar con los jugadores que nos ofrece por defecto, las pasaremos verdaderamente «canutas». Ganar un partido nos costará auténticos sudores pero, como compensación, a la larga todo resultará mucho más sencillo con los jugadores de más calidad. ■ ***De Lúcar***

«CON LOS EQUIPOS Y JUGADORES REALES, Y EL JUEGO EN RED, PES5 ARRASARÁ CON TODO»



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: EVOLUTION STUDIOS
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-8
FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2005

W.R.C. RALLY EVOLVED

La competición automovilística llega a lo más alto

Año tras año los programadores británicos de **Evolution Studios** han ido ofreciendo una de las alternativas más válidas en lo que a simulación de rallys se refiere. Claro, que siempre han contado con una competencia de altura, personificada en el dos veces ganador del Campeonato del Mundo Colin McRae y la serie de juegos que ha ido apadrinando. Para gustos los colores, por supuesto, pero de lo que no cabe duda es que la jugabilidad que **Codemasters** siempre ha sabido imprimir a sus juegos de conducción difícilmente ha sido superada por la serie de **Sony**. Es por ello que los responsables de la multinacional japonesa deben de estar dando saltos de alegría, pues el Campeón se retira durante esta temporada para tomar fuerzas de cara a la cada vez más próxima siguiente generación.

Así pues, este año, la quinta entrega de *WRC* tendrá todo el terreno abierto para campar a sus anchas y encaramarse a las listas de ventas de la campaña navideña, cuando los ecos del triunfo de Fernando Alonso hayan remitido. Presentado en la última edición de la feria **E3** (donde quedó eclipsado por *Motor Storm*, la primera creación de la compañía para **PS3**), lo primero que nos llamó la tención, y en lo que incidían los programadores, es la incertidumbre de los recorridos. Un coche ardiendo tras una curva, un desprendimiento de rocas, una repentina inundación... Nunca sabremos lo que vamos a encontrarnos mientras avanzamos por todas las pruebas del Campeonato del Mundo de La FIA. Otra gran novedad es la incorporación, por primera vez en la saga, de hasta ocho vehículos de

«POR PRIMERA VEZ EN LA SAGA, OCHO VEHÍCULOS SE DARÁN CITA EN EL MISMO TRAMO»

Los coches son réplicas perfectas de los reales

ON

Todo el apartado técnico alcanza unas cotas de realismo y perfección sorprendentes. No creemos que PlayStation 2 pueda dar más de sí

OFF

En cuanto a modos de juego, no se ha introducido ninguna novedad. Ser el campeón del Campeonato del Mundo será la única meta en el juego





manera simultánea en el mismo tramo cuando compitamos en la modalidad Online. Para este propósito se han diseñado dieciséis recorridos específicos, cuyo trazado permite vivir auténticas competiciones. El motor físico y de daños que tan buenos resultados dio en la anterior entrega también sigue estando presente. Los coches se deformarán e irán perdiendo partes de la carrocería a medida que vayamos sufriendo impactos. Todos estos desperfectos también afectarán a la conducción y deberemos tratar de arreglarlos entre tramo y tramo para no hacer de nuestra carrera un infierno. La función del copiloto, que en la mayoría de los juegos de este tipo no pasa de ser decorativa, tendrá un peso específico y nos ayudará, como en la vida real, a «atacar» las curvas de la mejor forma posible. Un nuevo sistema de partículas y efectos visuales mejorados completan un apartado gráfico que ya parece difícilmente mejorable en esta generación de consolas. Donde sí se esperaban novedades y al parecer no serán incluidas es en los modos de juego. ■ ***Dani3po***

4 CONTRA EVOLVED

En la imagen superior podéis ver el aspecto que tiene la zona donde se desarrolla el rally de Argentina, tal y como está recreada en el juego que nos ocupa. En la imagen inferior, la misma zona, sólo que esta vez con el motor gráfico de la anterior entrega. Juzgad vosotros mismos...

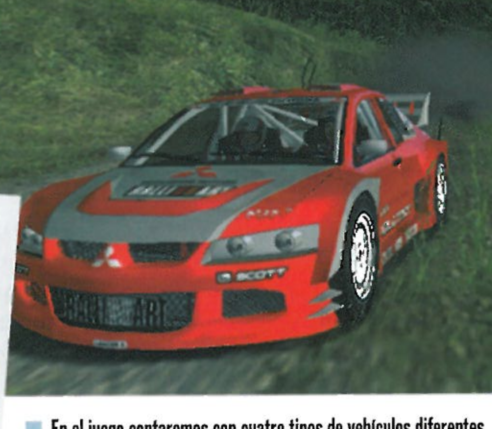




EL CAMPEÓN

De esta guisa aparece el actual Campeón del Mundo, Sebastian Loeb, en el juego. La recreación de las caras de cada uno de los pilotos y copilotos es tremendamente realista. Todo ello contribuye a crear una experiencia que nos sumerge de lleno en el mundo de la competición de rallys.





■ En el juego contaremos con cuatro tipos de vehículos diferentes, divididos según la potencia de su motor. Desde un Fiat Punto al clásico Subaru Imprezza

EYETOY: PLAY 3

COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: LONDON STUDIO
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: EYETOY
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PRE-BETA PAL
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2005

Vuelve la diversión en primera persona

Después del tremendo éxito de ventas cosechado por las anteriores entregas de la saga, los chicos de **London Studio** vuelven a la carga con la tercera entrega de *EyeToy: Play*, la recopilación de minijuegos que mejor ha sabido sacar partido a la cámara *EyeToy* logrando encandilar a grandes y pequeños. Como viene siendo habitual, el título está compuesto por una serie de minijuegos, en esta ocasión recopilados en tres categorías diferentes de forma que podremos elegir entre Música, Deportes y Acción. En la primera categoría, encontramos tres minijuegos que pondrán a prueba nuestro oído: La Banda, Música, Maestro y DJ; en el género deportivo encontraremos Bolos, Voleibol o *Touchdown*; el último apartado es el más variado y en él podremos elegir entre la Caza de Fantasmas en una tétrica mansión abandonada; la divertida pero estricta Instrucción del campamento militar o el Salón de Belleza en el que tendremos que hacernos cargo de que todas nuestras clientas queden perfectamente peinadas, maquilladas o depiladas. Además, ***EyeToy: Play 3*** contará con un modo *Party* con un catálogo de 50 microjuegos en el que hasta cuatro jugadores podrán enfrentarse simultáneamente. ■ ***Supernena***

ON
La posibilidad de que cuatro jugadores puedan enfrentarse de forma simultánea y la estructura dinámica de los microjuegos

Aunque hay novedades, es indudable que la saga presenta síntomas de agotamiento. Hay minijuegos que nos parecerá haber visto antes...
OFF



Recorre las habitaciones de esta fantasmagórica mansión para acabar con todos los espectros que habitan en ella



INSTRUCCIÓN
Uno de los apartados más novedosos y divertidos es el englobado en el apartado de Instrucción. En el campamento militar tendremos que seguir las órdenes del sargento, correr, saltar, realizar pruebas de agilidad...



JAK X

El héroe de Naughty Dog a toda velocidad

COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: NAUGHTY DOG
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1-6
FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2005

Los vehículos podrán ser personalizados o mejorados

Muchos son los héroes protagonistas de *arcades* de plataformas que han dado el salto, con mayor o menor fortuna, a los *arcades* de conducción. Mario, Sonic o Crash Bandicoot son prueba de ello. Ahora, tras convertirse en el estandarte del género durante tres años seguidos, los mismos programadores han decidido dedicar este último capítulo por entero a las carreras. Y es que en sus aventuras precedentes, sobre todo en la tercera, ya había demostrado bastante querencia por subirse a cualquier cacharro motorizado. Los «buggies» desérticos de este título vuelven a hacer acto de presencia, y el uso de estos autos de particular control y amortiguación será la piedra angular de la jugabilidad. Una trama, aparte de lo relatado en la «Trilogía de los Precursores», que nos llevará a participar en una competición a muerte en la que recorreremos muchos escenarios ya familiares y otros creados para la ocasión. El modo Historia se divide en cuatro copas, cada una de ellas en varios trazados. Y dentro de ellos, a su vez, tendremos que completar diferentes pruebas: desde la clásica carrera a la obligación de eliminar un número determinado de enemigos. Además, algunas fases presentan un entorno totalmente abierto, donde localizar unos artefactos o dar caza a criaturas serán los objetivos. Los diferentes vehículos todoterreno que iremos consiguiendo cuentan con armas ofensivas y defensivas, y un potente turbo con el que derrapar por los callejones de esta genial y saga ■ ***Dani3po***

ON
Su acertado control y su gran jugabilidad le convierten en una de las apuestas de conducción más divertidas de la actualidad

OFF
Que sus protagonistas sean las «mascotas» de Sony C.E. y posea un aire humorístico pueden hacer que pierda credibilidad entre el público

L.A. RUSH

Aventuras en la gran ciudad



COMPAÑÍA: MIDWAY
DESARROLLADOR: MIDWAY
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2005

A pesar de la dura competencia en el género, no dudamos de que la última producción automovilística de **Midway** merece hacerse un hueco entre las mejores, después de haber pasado unas cuantas horas con la versión casi final que nos han proporcionado nuestros amigos de **Virgin Play**. ***L.A. Rush*** es un *arcade* de conducción que pone ante nosotros la ciudad de Los Ángeles reproducida con gran fidelidad y detalle. Los barrios más representativos como Downtown, Hollywood o Santa Mónica, con sus amplias avenidas y características palmeras (además del tráfico más intenso que hemos visto nunca en un juego) serán el escenario de nuestras carreras. La historia gira en torno a un corredor profesional que se ve obligado a empezar de cero y ganarse el respeto de toda la ciudad. El gigantesco mapa nos permitirá movernos con toda libertad al volante de los más de treinta vehículos reales y los prototipos creados para la ocasión.
En todo momento podremos decidir en qué evento participar, ya sea una carrera o misiones de destrucción (como por ejemplo derribar la popular noria del muelle de Santa Mónica). Esta libertad, junto con los espectaculares choques (que no afectarán demasiado a nuestra evolución) y la presencia constante de la policía son los rasgos característicos de un título que promete hacernos olvidar las dificultades de otros más serios. ■ ***Dani3po***

PIMP MY RIDE

El juego cuenta con la colaboración de los integrantes de este popular programa de MTV. Lleva tu coche a «West Coast Customs» y te lo modificarán tanto exteriormente como en su rendimiento.

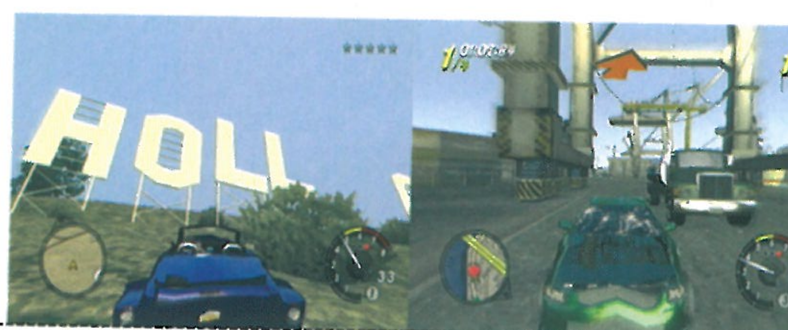
ON

La calidad técnica del juego no tiene nada que envidiar a Midnight, NFS y similares. La cantidad de tráfico y los choques son geniales

OFF

El hecho de que el juego no tenga un nombre reconocido en el sector puede hacer que muchos se queden sin probarlo pese a su calidad





■ **Los choques a alta velocidad darán lugar a espectaculares secuencias de destrucción. Afortunadamente, nuestro vehículo no acusará los daños y se recuperará automáticamente**

LA VENGANZA NO DESCANSA JAMÁS.

¿ME RECUERDAS? SOY TU PEOR PESADILLA.
NO OLVIDO Y SOY MUY CHUNGO, CRÉETELO, VOY A POR TI.
LA CAZA HA COMENZADO.
VERÁS MI VENGANZA POR EL ESPEJO RETROVISOR.
EL BESO DEL ACERO, LOS MIL CHOQUES LETALES QUE TE DEJARÁN HECHO PICADILLO.

EL PERDÓN ES PARA LOS PERDEDORES.

BURNOUT™ REVENGE











PlayStation 2









RACING GAME
OF THE YEAR 2005



www.burnout.ea.com



Los soldados alemanes son demasiado listos para ponerse a tiro. Tendrás que rodearlos...

COMPAÑÍA: UBISOFT
DESARROLLADOR: GEARWORKS/UBISOFT SHANGAI
DISTRIBUIDOR: UBISOFT
PAÍS DE ORIGEN: CHINA
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: BETA PAL
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: 25 DE OCTUBRE 2005

BROTHERS IN ARMS

EARNED IN BLOOD

La reconquista de Europa sólo acaba de empezar...

UbiSoft no ha esperado demasiado para continuar la historia de *Brothers In Arms* justo donde acabó *Road To Hill 30*, en Carentan. Allí, donde finalizó el *shooter* bélico más realista jamás producido en consola, arranca esta secuela en la que volveremos a sentir la crueldad de la guerra en compañía de la 101 División Aerotransportada. De nuevo, **UbiSoft** Shangai ha aceptado el reto de adaptar a **PlayStation 2** los extraordinarios gráficos desarrollados por **Gearbox** para el original de PC, y por lo que hemos podido ver en la *beta* que ha llegado a nuestra redacción, han salido airosos de la prueba. Al igual que su predecesor, ***Brothers In Arms: Earned In Blood*** ofrece una visión mucho más realista de los combates que otras franquicias más *arcade* como *Call Of Duty* o *Medal Of Honor*. La depurada inteligencia artificial de los enemigos exige avanzar poco a poco, distribuyendo tus hombres en dos grupos para ejecutar maniobras de distracción y luego atacar por los flancos. En esta entrega además tendrás la ocasión de conducir nuevos vehículos, como el tanque *M10 Wolverine*, aunque en la mayoría de las ocasiones tendrás que enfrentarte a la *Wermacht* alemana a pie con la única ayuda de tus hombres y tu dominio de la estrategia militar. En unos meses podrás comprobarlo. ■ ***Nemesis***

ON
Los gráficos prometen estar a la altura de los de su predecesor, uno de los shooters más deslumbrantes jamás creados para PlayStation 2

OFF
La estrategia militar puede que se le atragante a más de uno, al igual que el elevado nivel de dificultad. Olvídate de hacer el fantasma como en MOH



PSP™

PlayStation® Portable

SUPLEMENTO ESPECIAL

GUILLERMO DEL TORO, UN ENAMORADO DE PSP

PRO EVOLUTION SOCCER 5™

¡EL MEJOR FÚTBOL PARA TU PSP!

ESTE MES ANALIZAMOS...

¡TODAS LAS NOVEDADES!

PSP YA ESTÁ AQUÍ

La medianoche del 31 de agosto fue mágica. Diversas tiendas dentro de nuestras fronteras abrieron sus puertas para hacer entrega de las primeras PSP. Entérate de lo que sucedió en Madrid aquella noche...



LARGA ESPERA

El pasado 31 de agosto será recordado por muchos. Multitud de personas se acercaron a tiendas de toda España para ser los primeros en tener en sus manos su propia **PlayStation Portable**. A pesar de la gran lista de reservas con la que ha contado la portátil, 70.000 unidades, muchos no quisieron perderse su llegada a nuestro país. Mucha expectación y nerviosismo se vivió en Madrid, pues más de 700 personas hicieron cola en las puertas de la *Fnac*. En Barcelona, otras 500 personas esperaron hasta las 12 de la noche, en Valencia 300, 200 en Alicante, 250 en Vigo... Cifras infinitas.





PEREZA, UNIDOS A PSP



Sé que no sois muy jugones, pero después de probarla creéis que PlayStation Portable va a conseguir engancharos a los videojuegos...
Leiva: Por supuesto. Además, como es un formato que se puede transportar a cualquier sitio, y nosotros viajamos mucho, es ideal. Y es más, la posibilidad de jugar con otro sin necesidad de cables nos ha dado la vida... ¡Imagina la cantidad de horas que le vamos a echar! (le dice a Rubén).
Rubén: Además también se pueden ver películas...
¿Qué es lo que más os ha llamado la atención de la consola?
Rubén: Sin duda, la posibilidad de jugar en cualquier sitio con otra persona y sin cables de por medio.
Leiva: Todas sus funciones son increíbles. Para la vida que llevamos, esta máquina nos va a hacer mucha compañía. Puedes ver pelis, escuchar música, jugar...
¿Qué juego os ha llamado más la atención de los que habéis probado?
Leiva: *World Tour Soccer*, estamos enganchados. Nos gusta ver el fútbol por la tele, en el campo y poder jugarlo en la **PSP** es una auténtica pasada. Los gráficos son muy reales, así como su jugabilidad.
¿Y cuál os gustaría que saliera?
Rubén: Yo soy todo un clásico. El *Pang*.
Leiva: El mío ya está disponible, *Ridge Racer*.
Me han dicho que vais a ser los primeros en salir en formato UMD...
Rubén: Sí, a partir del 15 de septiembre estará disponible el disco para **PSP**, e incluirá tanto imágenes como *videoclips*.

23:00
MELENDI YA TIENE SU PSP

Nunca sale de gira sin su **PS2** y su *Pro Evolution Soccer*. Es un incondicional de los videojuegos, y no quiso perderse la llegada de **PSP** a nuestro país. «Es la caña» fue lo primero que dijo al tenerla entre sus manos, después la encendió y su mirada se perdió en la pantalla. Recientemente estrenado como papá ahora tendrá que alternar los biberones con su **PSP**.



23:59
SE ABREN LAS PUERTAS

La cuenta atrás comenzó, la gente se puso en pie y, según iban atravesando las puertas de la tienda, empezaron a imaginar lo que un minuto después tendrían en su poder. Qué juego comprar, qué película ver y sobre todo cómo será la experiencia de jugar con una máquina que desde hace más de seis meses está arrasando las listas de ventas de Japón y EE.UU.

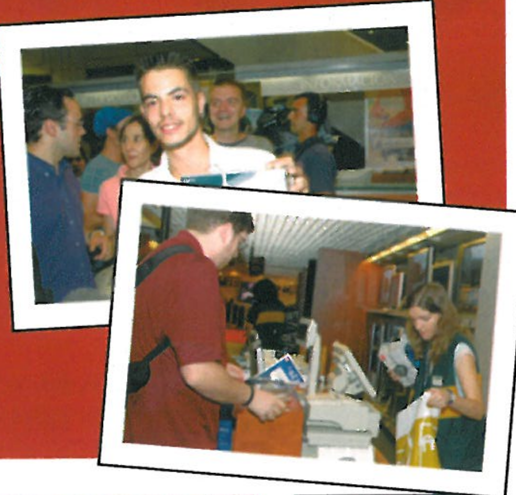
00:05
LA ESTRELLA DE LA NOCHE APARECIÓ

Después de tanta expectación **PlayStation Portable** por fin apareció en manos de James Armstrong, Vicepresidente y Consejero Delegado de **SCE** para España y Portugal, para ser entregada a Ángel Cortés (un madrileño de 19 años) que, para sorpresa de él y de todos los que estábamos allí presentes, se la llevó gratis por ser el primer comprador en España. A partir de entonces, todos los demás «con los dientes largos» se acercaron a los *stand* a por su **PSP**, y aunque tuvieron que desembolsar 249 Euros por su preciada consola también se llevaron diversos regalos.



00:15
PSP EN TUS MANOS

Se respiraba felicidad y emoción en cada rincón de la *Fnac*. Ángel Cortés, el gran afortunado de la noche, nos contó que «ha sido toda una sorpresa que el presidente de Sony me haya regalado una PSP». Llevaba desde las 12 de la mañana esperando en la puerta de la tienda para ser el primero en comprarla, «hice mi reserva en cuanto se abrió el primer plazo» (hace cinco meses), y ya tenía tenía hecha la lista de juegos y películas que se iba a comprar, «Medievil será el primer juego que pruebe». Pero no sólo fue Ángel el que esa noche jugó con PSP, más de 700 personas en Madrid se compraron una.



00:30
JAMES ARMSTRONG

¿Quién no quiere una **PSP**? «La marca PlayStation en España es pura magia». Éstas fueron las primeras palabras de James Armstrong, Vicepresidente y Consejero Delegado de **SCE** para España y Portugal, tras hacer entrega de la primera **PSP**. «PlayStation ha evolucionado, la hemos convertido en una máquina más de entretenimiento» y, al ver que la gente llevaba bajo su brazo la consola, añadió «el juego sigue siendo el alma de nuestra consola, a pesar de que se haya incluido la posibilidad de reproducir música y películas».

00:45
UN POQUITO DE MÚSICA

Pasada la media noche, los nervios estaban a flor de piel. Centenares de personas correteaban por los pasillos de la tienda, los más rezagados querían su **PSP**, los fotógrafos inmortalizaban el momento y los periodistas estaban locos por anotar las impresiones del momento. Y todo tomó cierta tranquilidad cuando Leiva y Rubén, componentes de ***Pereza***, aparecieron en escena con sus guitarras y nos deleitaron con un divertido *blues* que habían escrito para la ocasión, y que versaba así: «quiero una PlayStation, el último modelo, mucho mejor que el viejo...». Después llegó el turno de *Princesas, Madrid* y demás canciones del álbum *Animales*.





POR ISABEL GARRIDO

ENTREVISTAMOS A GUILLERMO DEL TORO

El director de «Mimic», «Hellboy» o «Cronos» rueda actualmente en España «El Laberinto del Fauno»



¿Nos podrías contar algo de *El Laberinto Del Fauno*?
Sí, es una película siamesa de otra mía muy española que se llamaba *El Espinazo Del Diablo*; aunque no sea su secuela, son películas con mucho en común, sobre todo por tratar de yuxtaponer un evento histórico con una fabulación fantástica. En el caso de *El Espinazo*, era una historia de fantasmas, en el caso de *El Laberinto* es un cuento de hadas. Muy oscuro.

¿Qué te parece PSP? ¿Te gusta?
Mucho. Me encanta. Me parece que es bueno... ¿Sabes?, cuando eres usuario y te enfrentas a una consola nueva lo primero que te preguntas es si el diseño y la función están plenamente integrados, y yo creo que lo que es profundamente exitoso de la consola es que es hermosísima, es un objeto absolutamente de arte, y que al mismo tiempo, a nivel funcional, es espléndida. El sonido, rebasa lo que yo podría esperar de un aparato de sus dimensiones y características. A nivel de vídeo, el sistema de almacenaje, y de reproducción, son perfectamente coherentes con el tamaño de pantalla. Y finalmente, lo que es un toque genial es que los controles de la consola, si eres un usuario de **PlayStation**, o si no lo eres, son instintivos, se navega y se opera de manera sencilla, muy orgánica. Y creo que a nivel de esa integración de forma, diseño y función, es un aparato insuperable.

¿Qué hiciste la primera vez que cogiste PlayStation Portable?
Bueno, la primera vez que cogí **PSP** fue precisamente para revisar *Hellboy* así que me puse a ver la manera en que estaban adaptados los menús, y evalué si la forma en que la plataforma de audio y vídeo funcionaba con la película me parecía placentera, adecuada, suficiente... Yo creo que la traducción al tamaño y al formato que tiene, ha sido verdaderamente virtuosa. Además, tiene algo muy hermoso, muy táctil y muy instintivo como maquinilla, y me encanta la posibilidad de tener, literalmente una película entre las manos. El formato es absolutamente emocionante.

¿Qué opinión tienes acerca del formato UMD-Vídeo?
Yo creo que el UMD-Vídeo era un experimento que ya era tiempo de que se hiciera. No soy adivino para vaticinar cómo va a ir pero me parece hermosísimo que en la vida diaria ya exista la posibilidad del cine de bolsillo, ¿no?

Aparte de ver películas, ¿echas alguna partida con alguna vídeo-consola?
Soy usuario de todas las plataformas, muy democrático (risas). Pero normalmente los videojuegos en mi familia, tanto con mis hijas como con mis hermanos, son una forma de contacto social donde jugamos juntos; no es una experiencia individual sino que jugamos muchos torneos, jugamos mucho entre nosotros... para mi es un ritual diario jugar un par de horas con mis hermanos o con mi hija mayor.

¿Hay algún género que te guste en particular?
A mi hija le gustan los juegos más infantiles, a mi me gusta mucho los de acción y los de acción-horror, como es muy predecible.

¿Cuál es el título de Suvival Horror que más le ha gustado?
Ahorita... es que llevo un año sin jugar casi... el último que jugué y que me gustó mucho... La última secuela de *Silent Hill* me encantó, el tres. Y me gustó también uno que se llama *Clock Tower*. Son parecidos, son los dos un horror muy japonés, muy ambiguo y muy de atmósferas. En *Silent Hill*, cada vez que salían las sombras esas... los hombres sombras, yo me «cagaba por las patas»...

¿Te gustaría trabajar para el mundo de los videojuegos?
Bueno, estamos planeando justamente en combinación con **Columbia** y con **Revolution**, el juego para *Hellboy* y la segunda parte para que película y videojuego salgan juntos en un año, o año y medio.

¿Los directores de cine actualmente se inspiran en el mundo del videojuego para crear?
Yo sí, los demás no sé, pero a mí me gusta mucho que el videojuego tenga un lenguaje de diseño visual y de audio muy rico, y creo que en algunos casos es más envolvente que el del cine, porque es más abierto.

¿Es verdad que vas a adaptar una obra del escritor H.P. Lovecraft?
Eso espero. Sí, estamos adaptando una obra suya que se llama *Las Montañas De La Locura*, pero como por el momento no tengo 85 millones en la cartera, tengo que esperar a que alguien la financie...

«LA PRIMERA VEZ QUE COGÍ UNA PSP FUE PARA REVISAR HELLBOY, EL FORMATO ES EMOCIONANTE»



LAS MEJORES DESCARGAS EN WWW.YOURPSP.COM

No te pierdas todo el contenido que la web oficial de **PSP** tiene preparado para tu portátil: expansiones para los juegos *WipeOut Pure* y *Fired Up*, temas en MP3, fondos de pantalla y vídeos exclusivos como *Princesas de Pereza*. Para descargarlos, no necesitas más que conectar tu **PSP** al ordenador mediante un cable USB.



UBISOFT DISTRIBUIRÁ JUEGOS DE SONY ONLINE

Los dos primeros títulos serán GripShift y Frantix

UbiSoft ha anunciado un acuerdo con **Sony Online Ent.** gracias al cual publicará varios títulos de **PSP** en Europa, Asia y Australia. Ambas empresas ya habían trabajado juntas durante algunos años, de hecho, una de sus colaboraciones más relevantes, fue la que permitió disfrutar de *Everquest* en Europa. En lo que se refiere a **PSP**, los primeros juegos en llegar serán *GripShift* y *Frantix*. *GripShift* combina la adrenalina de la conducción en 3D con el reto de resolver *puzzles*, y permitirá a los jugadores retarse en una contrarreloj, competir en modo multijugador gracias al *Wi-Fi* o diseñar sus propios niveles. *Frantix*, por su parte, pondrá a prueba nuestra destreza a través de *puzzles* mientras se exploran sus más de 180 mundos tridimensionales. Ambos juegos llegarán en Navidad a un precio recomendado de 30 Euros.

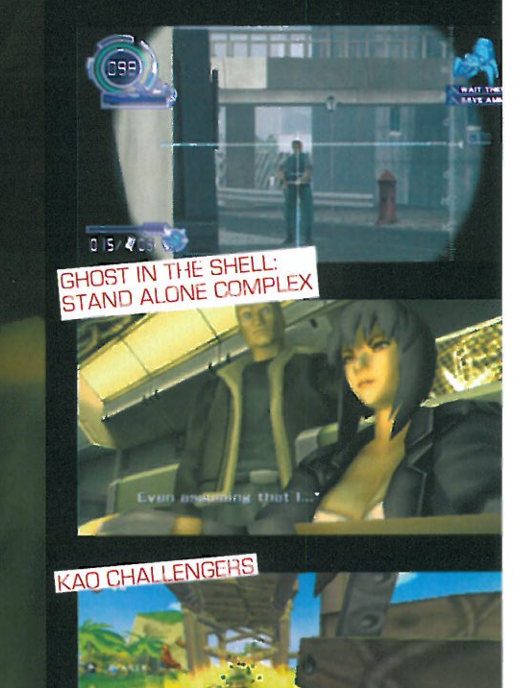
«PUZZLES Y CONDUCCIÓN PARA EL CATÁLOGO DE PSP»



GHOST IN THE SHELL LLEGA A PSP

Atari también anuncia Kao Challengers

Tras la llegada a nuestro continente de la versión **PS2** de *Stand Alone Complex*, **Atari** ha confirmado que el próximo Otoño los europeos podremos disfrutar en nuestra **PSP** del juego basado en el popular *anime* de Masamune Shirow. En esta ocasión, la acción se desarrollará en primera persona y la tecnología inalámbrica permitirá que seis usuarios puedan aprovechar sus posibilidades multijugador en modo Competición o Cooperativo. Por otro lado, *Kao Challengers* llegará a las tiendas en octubre.



MÁS DETALLES SOBRE LIBERTY CITY STORIES

En esta versión podremos pilotar una lancha fueraborda





Rockstar va ofreciendo con cuentagotas información de cada una de las misiones que conformarán el inminente *GTA* para **PlayStation Portable** que será lanzado a finales de este mes de octubre. En nuestra reciente visita a las oficinas de **Rockstar** en Londres pudimos ver la primera misión «pasada por agua». La acción se desarrolla de camino a *Staunton Island*, lugar donde se puede llegar en ferry o en lancha. Evidentemente, la segunda opción resulta mucho más rápida, atractiva y peligrosa. Una vez montados en el fueraborda no tardarán en aparecer enemigos disparando a troche y moche desde otras motoras, desde los embarcaderos cercanos o, la opción más espectacular, desde un helicóptero, realmente difícil de abatir a base de ametralladora. Misión especialmente complicada debido al vaivén que provocan las olas sobre la embarcación. Además, nuestra motora irá sufriendo daños a medida que recibe las agresiones, pese a lo cual será capaz de realizar saltos al más puro estilo James Bond... siempre que se tenga la suficiente habilidad.

PRO EVOLUTION SOCCER 5

COMPAÑÍA: KONAMI
GÉNERO: DEPORTIVO
FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2005

La primera entrega de la saga en PSP supera las expectativas

MARVEL NEMESIS

COMPAÑÍA: EA GAMES • GÉNERO: BEAT'EM UP • FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2005

La batalla de las estrelllas Marvel

De la colaboración de **Electronic Arts** y **Marvel** ha surgido una nueva raza de personajes con superpoderes que se enfrentarán a los ya populares de **Marvel**. En este último grupo encontraremos a viejos conocidos como Elektra, Ironman, Lobezno, Capitán América, Spiderman... Las luchas uno contra uno en grandes escenarios interactivos y altamente destructibles serán la base del juego, con un sistema ágil y dinámico alejado de los títulos más tácticos. Además, la versión que nos ocupa incorporará personajes y escenarios totalmente exclusivos.





Las diferencias gráficas y jugables entre la versión PSP y PS2 del juego son ínfimas

Al fin hemos tenido oportunidad de jugar con la esperada versión **PSP** de ***PES5*** y las primeras impresiones superan nuestras propias expectativas. Tal y como **Konami** prometió, la primera entrega de la saga para **PSP** posee el mismo control que la versión para **PS2** y, sorprendentemente, transmite las mismas sensaciones jugables. El comportamiento de los jugadores, la aleatoriedad del resultado en cada partido, la tensión y las emociones... Todo es idéntico a *Pro Evolution Soccer 5* de **PlayStation 2**. La modificación en el control de la versión «de sobremesa» (desaparición de los regates con R2) hace que jugar un partido en una y otra consola se convierta en la misma experiencia jugable que ningún otro simulador deportivo ha sido capaz de igualar. Las mayores diferencias las encontraremos en su motor gráfico y, por desgracia, en la ausencia de algunos elementos. Aunque **PSP** posee una potencia increíble para ser una portátil, la aparición simultánea de muchos jugadores (corners, ataques prolongados al área) provoca alguna que otra ralentización; por este mismo motivo, la distancia entre el terreno de juego y la cámara durante los partidos no es muy grande (las opciones de cámara están limitadas a tres, y no demasiado lejanas). La carencia más importante del juego es la *Liga Master*, con lo que las opciones de juego iniciales quedarán reducidas a Partido, Liga, Entrenamiento, Multijugador (*Wi-Fi*) y Editar. Ésta última permite la interacción con el *PES5* de **PS2**, pues con la ayuda de un cable USB podremos enviar los datos de equipos y jugadores editados en **PS2** a la portátil de **Sony**. Otro de los elementos «perdidos» en la conversión son los comentarios (que acabarían con la batería en poco tiempo), algo que por suerte no influye en absoluto en el desarrollo de los partidos. Para economizar batería, entre sus opciones cuenta con la de activar un modo de ahorro de batería, que elimina la reproducción de música y reduce la variedad del sonido ambiental. La calidad de ***PES5***, capaz de sorprender al más esperanzado, lo convertirá instantáneamente en el mejor juego de fútbol para **PlayStation Portable**.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: TÁCTICAS

COMPAÑÍA: EA GAMES • GÉNERO: RPG TÁCTICO • FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2005

Salva la Tierra Media mientras esperas el tren

Partiendo del apartado técnico y la idea argumental de *La Tercera Edad*, los programadores de **EA Redwood Shores** han optado por utilizar la conocida fórmula de RPG táctico por turnos que tan popular hicieron juegos como *Vandal Hearts* o *Final Fantasy Tactics*. Los eventos más importantes de la trilogía cinematográfica serán revividos en forma de grandes batallas entre La Comunidad del Anillo y las tropas de Sauron. Podremos elegir entre un amplio plantel de personajes como Gandalf, Frodo, Aragorn, Legolas, Gimli... e incluso Sauron. Además seremos testigos de cómo mejoran, aprenden nuevas habilidades y optimizan su equipamiento. En cuanto a las opciones multijugador, se incluirá un modo para cuatro participantes de forma simultánea basado en la utilización de un tiempo determinado por turnos.

Controlaremos a un grupo de personajes por turnos sobre una cuadrícula



MEDIEVIL

El clásico de PSone, adaptado y mejorado para PSP

COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: SCE CAMBRIDGE
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
GÉNERO: ARCADE/AVENT.
MULTIJUGADOR: 1-2 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
SALVAR PARTIDA: 128 KB
LANZAMIENTO: 1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 49,99 EUROS

Siete años después de debutar en **PSone**, Sir Daniel Fortesque vuelve al primer plano de la actualidad, al protagonizar la adaptación a **PSP** del clásico *Medievil*. Entre las mejoras que ofrece este *remake*, además de nuevas fases, encontrarás minijuegos para disfrutar en solitario o en compañía de un amigo vía *Wi-Fi*, algunos de ellos tan divertidos que no podrás despegarte de tu UMD de ***Medievil***, incluso después de llegar al final de la aventura central. A pesar del tiempo transcurrido, ***Medievil*** no ha perdido ni un ápice de su frescura y humor original. La huella de *Ghosts'N Goblins*, *Pesadilla Antes De Navidad* y el humor de los *Monty Python* se deja notar tanto en los escenarios como en diálogos, beneficiados por un genial doblaje al castellano. ***Medievil*** no ofrece una mecánica rompedora o gráficos magistrales, pero es una opción más que recomendable para los que quieran disfrutar en su **PSP** de algo más que *arcades* de conducción. ■ ***Nemesis***

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La música (digna de Danny Elfman) y el doblaje al castellano. Un juego así hay que jugarlo con cascos.

[-] Ya puestos a adaptar, podrían haber incluido las dos entregas de Medievil en un sólo UMD.

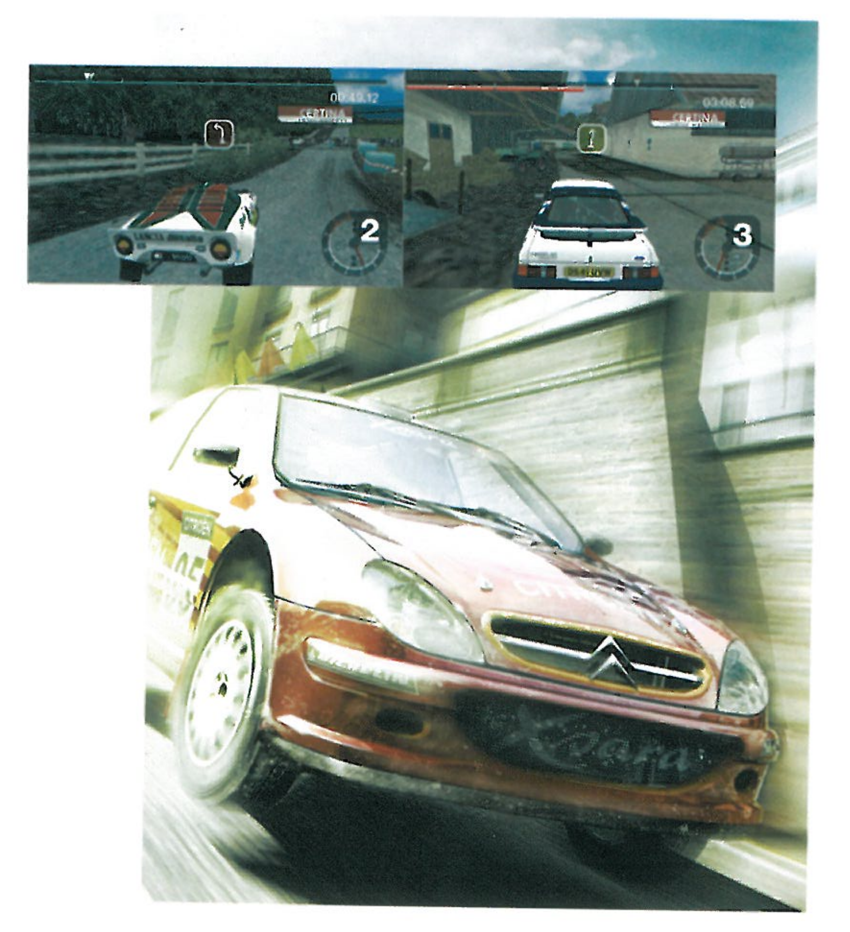
8.5 **GRÁFICOS:** Escenarios con mucha profundidad y un motor más suave que el de la preview del mes pasado, pero todavía algo brusco.

9.3 **AUDIO:** La música es una delicia, al igual que el doblaje al castellano. ¿Habrá tanta suerte con el resto de juegos PSP?

8.4 **JUGABILIDAD:** El control del personaje, aunque mejorable, supera con creces al del original de PSone.

PUNTUACIÓN OFICIAL **8.5**

COLIN MCRAE 05



El «Campeón» aumenta su palmarés en la portátil de Sony

Y es que desde que vimos las primeras imágenes, no pudimos dar crédito al trabajo de los programadores de **Codemasters**. La excelente edición de 2005 de su simulador más aclamado ha sido trasladada con total fidelidad a **PSP**. Sus múltiples circuitos y vehículos (que no se limitan a los que actualmente corren en el Campeonato del Mundo), su elevada calidad gráfica y realismo (donde destaca el impecable modelado de los coches) y, lo mejor de todo, sus variados modos de juego. Dentro de este apartado destaca sobremanera la modalidad Carrera, en la que tendremos que ir superando una serie de pruebas diferentes para desbloquear modelos y mejoras para ellos. Lo único en lo que palidece esta conversión es en el control, que sigue siendo igual de exigente aunque no es tan preciso con el *stick* de **PSP**. ■ ***Dani3Po***



COMPAÑÍA: CODEMASTERS
DESARROLLADOR: CODEMASTERS
DISTRIBUIDOR: CODEMASTERS
GÉNERO: CONDUCCIÓN
MULTIJUGADOR: 1-8 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/CAST.
SALVAR PARTIDA: 4176 KB
LANZAMIENTO: 1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 49,95 EUROS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Poder contar con un juego tan completo como este en la palma de tu mano y en todo momento.

[-] El control con el mando de PSP no es tan preciso como con el DualShock 2.

9.2 **GRÁFICOS:** Tanto el diseño y modelado de los coches como los escenarios rayan a una gran altura, y la fluidez de su motor es total.

8.8 **AUDIO:** Lo único a destacar en este apartado son las conseguidas voces en castellano de nuestro copiloto.

9.0 **JUGABILIDAD:** Se trata del simulador de rallys más divertido y profundo de PS2, y lo mismo ocurre en PSP.

PUNTUACIÓN OFICIAL **9.1**

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El poder disputar una temporada completa y emular a Fernando Alonso desde cualquier parte.

[-] Tanto su jugabilidad como su calidad técnica están por debajo de otros juegos de conducción.

8.6 **GRÁFICOS:** El monoplaza que pilotemos está bien recreado, pero el resto ha sido bastante simplificado en pos de la fluidez.

8.5 **AUDIO:** La melodía de la intro y el rugir de los motores de los coches son lo único destacable de este apartado.

8.7 **JUGABILIDAD:** El simplificado control y la excesiva velocidad hace que el realismo se haya dejado de lado.







F1 GRAND PRIX

«Con mucho más Alonso que otros productos»



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: TRAVELLER'S TALES
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
GÉNERO: CONDUCCIÓN
MULTIJUGADOR: 1-8 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-
SALVAR PARTIDA: 192 KB
LANZAMIENTO: 1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 49,95 EUROS

La gran carrera de Alonso es el mejor reclamo para un juego que es, en esencia, una versión simplificada de *F1 2005* para **PS2**. Todos los circuitos, competidores y vehículos del mundial se hallan recreados con gran realismo, aunque su calidad gráfica no es tan alta como en la versión para su «hermana mayor», y a veces la fluidez deja algo que desear. El control es más sencillo, hasta tal punto que apenas tendremos que usar el freno en las curvas (aunque se puede ajustar) y se han añadido modos de juego de más corta duración. Si eres fan de esta disciplina, adelante. Si no, hay ofertas mejores en el género. ■ ***Dani3Po***



MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION

La mejor conducción callejera en tu bolsillo

La tercera entrega del simulador de conducción callejera nacido junto a **PlayStation 2** llega a la portátil de **Sony**, conservando todos y cada uno de los detalles que hicieron de la versión 128 *bits* uno de los mejores del género. **Rockstar** ha incluido todos los vehículos, modos de juego y escenarios de la versión **PS2**, pero ha tenido que sacrificar algo esencial en un juego para portátiles, que son los tiempos de carga. La media de carga antes de cada carrera es de 45 segundos. Si no fuera por ese detalle, su calidad técnica, su genial modo Historia y su intuitivo control le convertirían en el mejor del género para PSP. ■ ***Doc***

COMPAÑÍA: ROCKSTAR
DESARROLLADOR: ROCKSTAR LEEDS
DISTRIBUIDOR: TAKE TWO
GÉNERO: CONDUCCIÓN
MULTIJUGADOR: 1-6 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
SALVAR PARTIDA: 448 KB
LANZAMIENTO: 1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 49,95 EUROS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su motor gráfico y su completísimo modo Historia. El control resulta de lo más intuitivo.

[-] Las cargas son, literalmente, insufribles. Unos 40 segundos por carrera resultan insoportables.

9.2 **GRÁFICOS:** Rockstar ha trasladado el engine de la versión PS2 intacto a PSP. Su frame rate mejora a medida que optimizamos el coche.

9.3 **AUDIO:** 113 geniales pistas de Techno y Rock amenizan cada una de las carreras del juego.

7.6 **JUGABILIDAD:** Un genial modo Historia, *Tuning*, tres ciudades para explorar... y unas cargas insufribles.

PUNTUACIÓN OFICIAL
8.4
PSP



VIRTUA TENNIS WORLD TOUR

El más divertido simulador de tenis llega a PSP

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Es tan divertido y jugable como las versiones de Virtua Tennis 2 para recreativa y PS2.

[-] Al principio, ganar las últimas rondas de los torneos nos parecerá una tarea imposible.

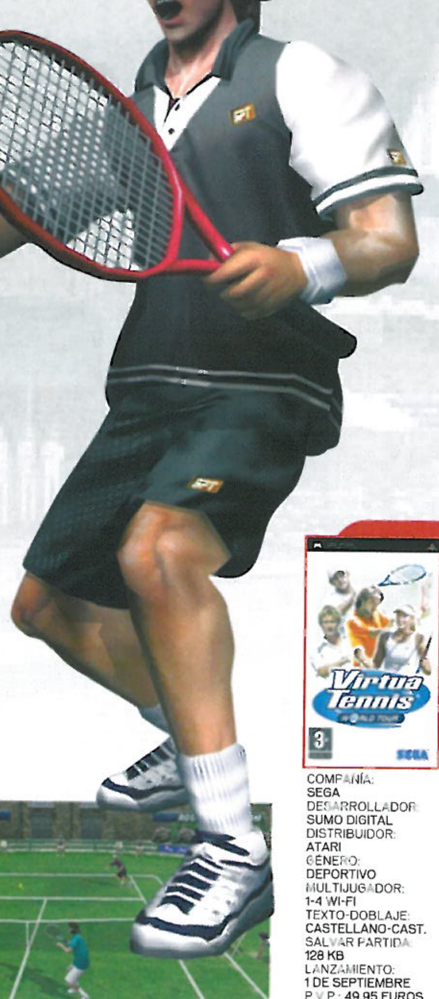
8.7 **GRÁFICOS:** El engine adaptado por Sumo es clavado al de la versión de VT2 para PS2. Su frame rate se mantiene estable a 60 fps.

8.6 **AUDIO:** La banda sonora nítida y pegadiza del VT2 original está intacta en PSP. Todas las voces están en castellano.

9.0 **JUGABILIDAD:** Tiene muchísimos modos de juego, un control simple y un desarrollo extremadamente adictivo.



El simulador deportivo más adictivo de los últimos tiempos (con permiso de *Pro Evolution Soccer 5*), llega a la portátil de **Sony** con un aspecto y un control que poco tienen que envidiar a los de las versiones para recreativa y consola «de sobremesa». **Sumo** y **Sega** han bordado la versión **PSP** de ***Virtua Tennis***, clavando su apartado gráfico al de la versión original y dotando al juego del simple e intuitivo control que siempre ha caracterizado a la saga, así como incluyendo todos sus clásicos modos de juego. El modo Campeonato Mundial (*World Tour*) se encuentra intacto en **PSP**, con las posibilidades de personalización de nuestros tenistas, las pruebas para aumentar sus habilidades y el calendario de competiciones. La conexión inalámbrica de **PSP** permite partidos para un máximo de 4 jugadores. Como extra, **Sumo** ha añadido cuatro nuevos minijuegos en los que podremos participar con cualquiera de los tenistas disponibles y con nuestros personajes creados para el modo Campeonato Mundial. Como ya hemos mencionado, técnicamente el juego de **Sega** es idéntico a la versión recreativa; el *hardware* de **PSP** muestra un *engine* detallado y extremadamente suave, que no baja en ningún momento de los 60 fotogramas por segundo. ■ ***Doc***





■ **Hasta cuatro jugadores pueden participar en divertidos partidos de dobles**

COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: SUMO DIGITAL
DISTRIBUIDOR: ATARI
GÉNERO: DEPORTIVO
MULTIJUGADOR: 1-4 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
SALVAR PARTIDA: 128 KB
LANZAMIENTO: 1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 49,95 EUROS

UNTOLD LEGENDS

Una fórmula conocida se estrena en PSP

El hecho de ser el único RPG con el que cuenta la consola en la actualidad no quita mérito a la producción de **Sony Online**. Los que conozcan *Champions Of Norrath* o *Baldur's Gate* de **PS2** sabrán perfectamente a qué atenerse. Cuatro personajes diferentes (ya sea en solitario o cooperando) se enfrentarán a la exploración de grandes escenarios, interiores y exteriores, mientras acaban con todas las criaturas que encuentren, resuelven misiones (sin mucha miga, la verdad), mejoran sus características, aprenden nuevas técnicas y conjuros, y consiguen todo tipo de equipamiento. Este es uno de los mayores alicientes, junto con su gran jugabilidad y su notable apartado gráfico. Lo que es incomprensible es su elevado precio. ■ ***Dani3PO***

COMPAÑÍA: ACTIVISION
DESARROLLADOR: SONY ONLINE
DISTRIBUIDOR: ACTIVISION
GÉNERO: RPG DE ACCIÓN
MULTIJUGADOR: 1-4 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-
SALVAR PARTIDA: 112 KB
LANZAMIENTO: 1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 59,95 EUROS

■ **Cuatro jugadores podrán cooperar en la aventura central**

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Divertido, largo y lleno de zonas diferentes que explorar. Se agradece el modo cooperativo.

[-] No encontramos explicación alguna para que los juegos de Activision cuesten 10 Euros más.

8.5 **GRÁFICOS:** Enormes escenarios de gran variedad, muchos elementos en pantalla y una fluidez discutible.

8.4 **AUDIO:** El juego no cuenta con ningún tipo de voces y la música ambiента sin demasiada genialidad en su composición.

9.0 **JUGABILIDAD:** La mecánica «hack&slash», pese a ser ya muy recurrente, sigue ofreciendo unos resultados excelentes.

PUNTUACIÓN OFICIAL
PSP

El miedo cierra el círculo

the ring 2

(La señal 2)

El 11 de OCTUBRE en DVD

DreamWorks Home Entertainment

NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS

Lleva las carreras urbanas allí donde vayas

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La gran cantidad de opciones de juego y de personalización de los múltiples vehículos.

[-] Técnicamente se queda por detrás comparado con otros, y el control es demasiado sensible.

8.6 **GRÁFICOS:** El motor es bastante fluido y la velocidad alta, pero el modelado de los vehículos y la poca variedad de escenarios arruinan algo el trabajo.

8.9 **AUDIO:** Banda sonora licenciada llena de grupos de rock más o menos populares.

8.6 **JUGABILIDAD:** Si logras sumergirte en su desarrollo encontrarás un título muy complejo y completo.

PUNTUACIÓN OFICIAL 8.6 PSP

El fenómeno de las carreras *Tuning* lo abarca todo, y la nueva **PSP** no podía quedarse sin su ración correspondiente. Para ello **Electronic Arts** ha decidido adaptar su saga más popular y exitosa, aunque no ha realizado una conversión propiamente dicho. Cogiendo la base de *Need For Speed Underground 2*, ha eliminado el recorrido libre por la ciudad y lo ha sustituido por un sistema de menús. Lo que sí se ha mantenido es el número de vehículos (más o menos) y además se han añadido nuevas pruebas. La monotonía que provocan las carreras «normales» se verá interrumpida por todo tipo de desafíos, desde velocidad a derrapes. Lo que sí que nos puede provocar cierta pesadez es la poca variedad de escenarios, todos urbanos y bajo la luz de la luna. El modelado de los vehículos tampoco pasa de notable y su control (pesan tan poco que parecen de papel) no ayudará demasiado, aunque a todo se acostumbra uno. En definitiva, es un juego que logrará enganchar a aquellos que busquen algo más complejo que *Ridge Racer* o *Wipeout*, con más posibilidades de evolución y, sobre todo, de personalización de nuestro vehículo al estilo *Tuning*. ■ ***Dani3Po***

COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR: EA CANADÁ
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
GÉNERO: CONDUCCIÓN
MULTIJUGADOR: 1-4 PARTY PLAY 1-2 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-
SALVAR PARTIDA: 128 KB
LANZAMIENTO: 1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 49,95 EUROS

EVERYBODY'S GOLF

Clap Hanz se marca un «hoyo en uno» en PSP

Antiguos miembros de **Camelot**, creadores del ***Everybody's Golf*** original, firman un título cuyo control y desarrollo sobrepasan los límites impuestos por el deporte en el que está basado. Te guste o no el golf «real», el título de **Clap Hanz** te enganchará sin remedio gracias a su adictivo desarrollo, su control simple, su simpática puesta en escena y la gran cantidad de extras, secretos y modos de juego que atesora. Aunque el desarrollo del juego no da para muchas florituras gráficas, sus programadores han unido con éxito un entorno realista (con efectos de iluminación bastante buenos) a unos personajes de aspecto caricaturesco. ■ ***Doc***

COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: CLAP HANZ
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
GÉNERO: DEPORTIVO
MULTIJUGADOR: 1-8 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
SALVAR PARTIDA: 736 KB
LANZAMIENTO: 1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 49,95 EUROS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su adictivo desarrollo. Las tremendas posibilidades de personalización de los personajes.

[-] No te quedará tiempo ni batería para jugar a otros juegos de PlayStation Portable.

8.8 **GRÁFICOS:** Mezcla un entorno muy realista con unos simpáticos personajes caricaturescos. Lo mejor, sus efectos de iluminación.

8.6 **AUDIO:** Su banda sonora es de lo más pegadiza y, sorprendentemente, no resulta repetitiva. Las voces están en inglés.

9.3 **JUGABILIDAD:** Su gran cantidad de modos de juego, los personajes secretos, su exquisito control... todo es genial en EG.





■ **Podrás personalizar el aspecto de tus golfistas**

SPIDER-MAN 2

Ponte en la piel de tu superhéroe favorito donde y cuando quieras



COMPAÑÍA: ACTIVISION
DESARROLLADOR: VICARIOUS VISIONS
DISTRIBUIDOR: ACTIVISION
GÉNERO: ACCIÓN/PLATAFORMAS
MULTIJUGADOR: NO
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/CAST.
SALVAR PARTIDA: 290 KB
LANZAMIENTO: 1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 59,95 EUROS

Las aventuras del superhéroe de **Marvel** adquieren una nueva dimensión en **PSP**. Los magos de **Vicarious Visions** han adaptado el argumento de la segunda película protagonizada por Tobey Maguire siguiendo los cánones visuales y jugables que convirtieron a la saga en **PSone** y **PS2** en auténticos superventas. Aunque, por desgracia, su desarrollo no es «libre» como en la última edición para **PS2**, sus programadores han incluido ciertos detalles, como la posibilidad de evolucionar aspectos de Spidey a nuestro gusto, haciendo así especial la versión del juego para la portátil de **Sony**. Lo mejor de ***Spider-Man 2*** son, sin ninguna duda, sus espectaculares gráficos y su magnífico doblaje al castellano. ■ ***Doc***



■ **Vicarious Visions ha añadido personajes clásicos del cómic en el juego como El Buitre**

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El doblaje al castellano del juego es perfecto. Su engine es suave y muestra variados efectos gráficos.
[-] Es una lástima que su desarrollo sea lineal y no como la última entrega para PS2. Su precio.

8.6 **GRÁFICOS:** El motor del juego es muy suave, está repleto de efectos gráficos y muestra Nueva York con mucho detalle.

8.7 **AUDIO:** Su banda sonora es algo repetitiva, pero su excelente doblaje ayuda a aumentar su puntuación en este apartado.

8.5 **JUGABILIDAD:** Su curva de dificultad es excelente. La posibilidad de potenciar las habilidades de Spidey es genial.

PUNTUACIÓN OFICIAL



WIPEOUT PURE

La revolución del estilo «hi-tech»

COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: STUDIO LIVERPOOL
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
GÉNERO: CONDUCCIÓN
MULTIJUGADOR: 1-8 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-
SALVAR PARTIDA: 432 KB
LANZAMIENTO: 1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 49,99 EUROS

Consagrada en **PSone**, algo olvidada en **PS2**, la saga de conducción futurista por excelencia llega a la portátil de **Sony** en mejor forma que nunca. Los integrantes de **Studio Liverpool** (anteriormente *Psygnosis*) han dado forma a la mejor entrega de la serie. Su espectacular y sinuoso apartado gráfico, presidido por un diseño «art decó» es tan sólo superado por una jugabilidad a prueba de bombas, gracias al exquisito control. Tan sólo se echa de menos algún modo de juego más «profundo», aunque para alargar la vida del juego contamos con descargas desde la web. ■ ***Dani3Po***

■ **Las naves de Wipeout nunca se habían visto tan bien**



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su genial apartado gráfico, la banda sonora y la fluidez de sus movimientos en todo momento.
[-] Que muchos no sepan apreciar su particular jugabilidad y se decanten por otros.

9.3 **GRÁFICOS:** El motor creado para la ocasión poco tiene que envidiar a los más potentes de PlayStation 2. Muy fluido y bello.

9.3 **AUDIO:** La banda sonora original cuenta con potentes temas de artistas reconocidos del Techno.

9.2 **JUGABILIDAD:** El control ha sido mejorado con respecto a anteriores versiones, sobre todo en las curvas.

PUNTUACIÓN OFICIAL











Podrás intercambiar los oficiales conseguidos con otras PSP vía Wi-Fi

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Las novedades incluidas para esta versión, como la posibilidad de intercambiar oficiales.

[-] Técnicamente no es ni mucho menos de lo mejor del catálogo de PSP. Demasiada niebla.

7.5 **GRÁFICOS:** Su engine es estable, pero sus texturas son bastante pobres, y el efecto de la niebla empaña todo su apartado gráfico.

8.4 **AUDIO:** Su banda sonora, una especie de rock épico-oriental es similar a la de las versiones del juego para PS2.

8.0 **JUGABILIDAD:** Su peculiar y simple sistema de juego hará que te enganches sin remedio, o que lo odies para siempre.

PUNTUACIÓN OFICIAL



DYNASTY WARRIORS

Acción, estrategia y lucha de la mano de Koei

Tras una buena cantidad de entregas creadas para **PS2**, la saga *Dynasty Warriors* se estrena en **PSP** a través de un título que no defraudará a los seguidores de los títulos de **Koei**. El desarrollo de las versiones para los 128 *bits* de **Sony** ha sido calcado en **PSP**, aprovechando la pantalla panorámica de la portátil para mostrar un pequeño mapa y datos sobre el combate. Aunque a primera vista, *Dynasty Warriors* parece un *beat'em-up* de lo más simple, **Koei** ha ido introduciendo elementos de estrategia en cada una de sus entregas, y la versión para **PSP** las incluye todas. De hecho, hace gala de novedades exclusivas para esta versión portátil, como la posibilidad de intercambiar los oficiales conseguidos con otras **PSP** a través de la conexión inalámbrica. Técnicamente, ***DW*** posee un *engine* estable, aunque sufre el mismo problema que las demás versiones: la omnipresente niebla. ■ ***Doc***



COMPAÑÍA: KOEI
DESARROLLADOR: KOEI
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
GÉNERO: ESTRATEGIA / BEAT'EM-UP
MULTIJUGADOR: NO
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS.
SALVAR PARTIDA: 608 KB
LANZAMIENTO: 1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 49,95 EUROS



Cada competidor real tiene sus propias características, están los mejores, hasta el campeón Ronnie O'Sullivan

WORLD SNOOKER CHALLENGE 2005

Un simulador de precisión milimétrica

El deporte del *Snooker* tiene su gran afición en Inglaterra, la tensión en cada tiro y las estrategias defensivas y ofensivas lo hacen más completo que otras mesas de billar. Desgraciadamente en nuestro país puede que este perfecto simulador, repleto de opciones de juego, las actuales estrellas, todos los campeonatos internacionales y una gran calidad técnica se quede en algo anecdótico por la falta de interés o conocimiento de este deporte, recreado con total realismo en este título de **Sega** y **Blade**. Su mecánica está muy lograda, haciendo posible hasta tiros con efecto, su atmósfera y los comentaristas hacen que parezca una retransmisión de *Eurosport*. Un juego realmente correcto, te sorprenderá. ■ ***Aka***

COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: BLADE
DISTRIBUIDOR: ATARI
GÉNERO: SIMULACIÓN DEPORTIVA
MULTIJUGADOR: 1-2 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS.
SALVAR PARTIDA: 192 KB
LANZAMIENTO: 1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 49,95 EUROS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Gran variedad de competiciones, minijuegos y competidores reales con sus propias características.

[-] Puede resultar difícil si no te haces con la mecánica del juego, que es poco conocido en nuestro país.

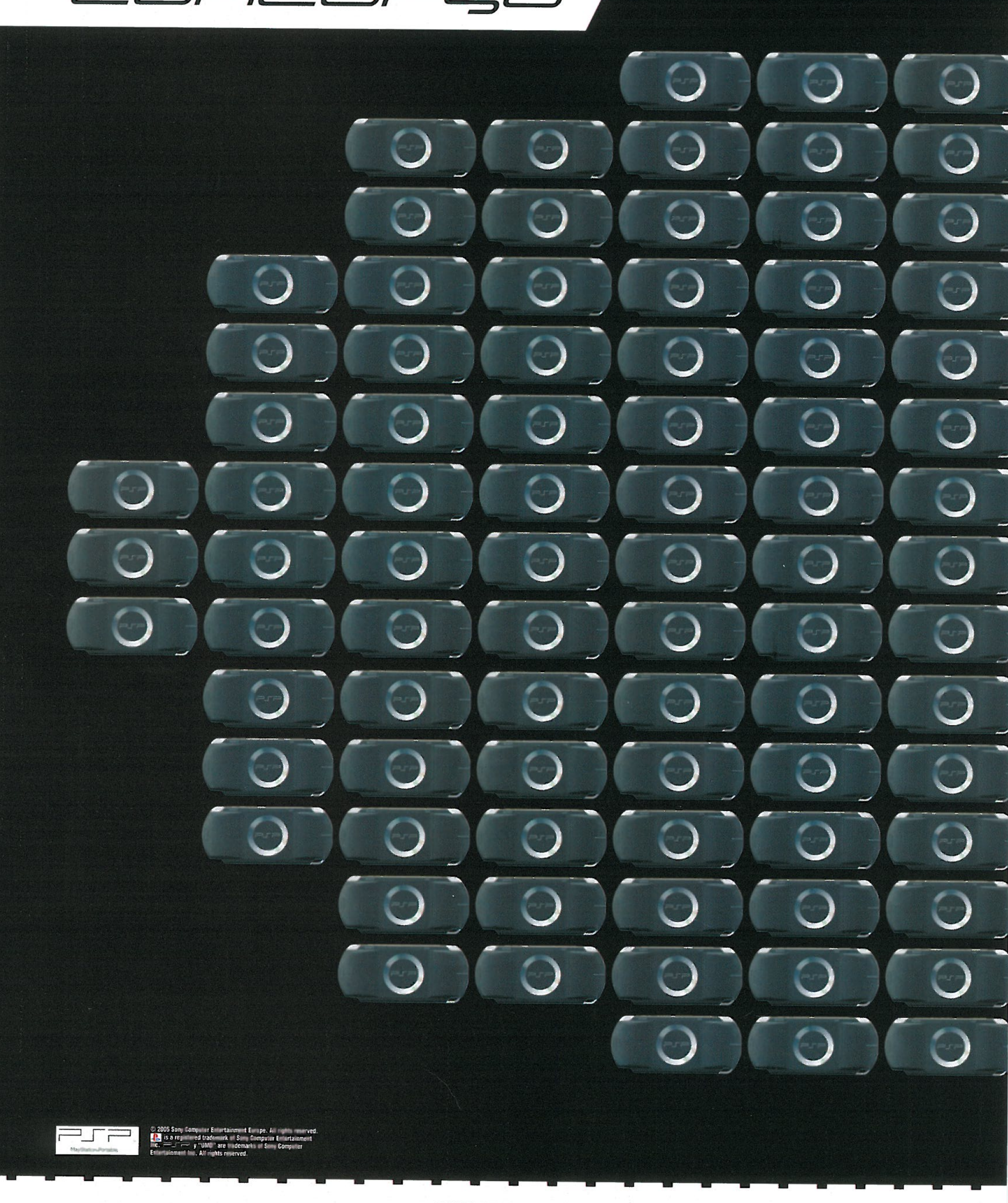
9.2 **GRÁFICOS:** Tan conseguidos que pasan por parecer de la versión de PS2, las animaciones son muy realistas.

6.0 **AUDIO:** La banda sonora del juego resulta repetitiva, en el modo Torneo se limita a efectos de sonido del propio juego y ambientales.

8.0 **JUGABILIDAD:** Tienes que pensarte mucho cada tiro, pero los controles para la tirada hacen posible una gran precisión.

PUNTUACIÓN OFICIAL





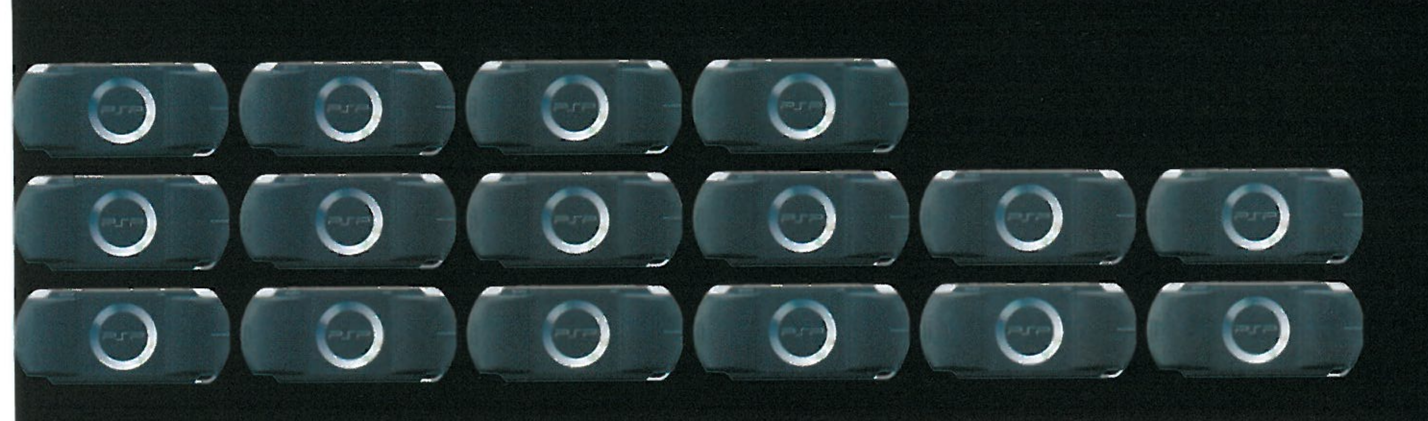
BASES DEL CONCURSO

El material se enviará bien vía correo electrónico a la siguiente dirección: concurso.psp@grupozeta.es, o por correo ordinario junto al cupón adjunto a la página a: C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid - Redacción PlayStation 2 R.O. y poniendo en una esquina del sobre «CONCURSO 100PSP» (por ejemplo, grabando foto digital, música MP3 y el relato en un CD, aunque también son válidas las fotos y el texto impresos).

Los participantes deberán aportar todos los datos que se solicitan, con letra mayúscula en el cupón, (nombre y apellidos, dirección, población, código postal, teléfono, edad, correo electrónico - si se tuviera -) para entrar en concurso.

Para participar en el concurso será absolutamente necesario cumplir como mínimo con dos de los requisitos (p. ej. enviar la fotografía y la canción) aunque siempre será posible cumplir los tres. Entre todo el material recibido se seleccionará el más relevante y se publicará en la revista junto al nombre del correspondiente ganador.

Se admitirá la recepción de material hasta el día 17 de octubre. **En próximos números de la revista se irá publicando la lista de ganadores.**





Si quieres conseguir una de las 100 PlayStation Portable que regalamos, échale imaginación y aprovecha sus posibilidades multimedia. Fotografía, Cine y Música serán las disciplinas en las que tienes que dejar que tu creatividad fluya. Lee con atención las BASES del concurso y recuerda, **UNA PSP PUEDE SER TUYA.** Envía tus creaciones (como mínimo 2 diferentes) aportando todos los datos que se solicitan en el cupón adjunto por email a: **concurso.psp@grupozeta.es** o por correo (si has decidido enviar foto y texto impresos o un CD con el material) a: **C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid - Redacción PlayStation 2 R.O.** indicando en una esquina del sobre **«CONCURSO 100PSP»**

Un FOTO-MONTAJE o fotografía divertida

1

Con PSP puedes ver tus fotos favoritas en cualquier lugar. Envía una foto o un montaje (cuyo tamaño no debe exceder los 500K) divertido con cualquier motivo que tenga relación con el mundo PlayStation.



Relato corto sobre CÓMO LIGAR con PSP



Con motivo del lanzamiento de Hitch como primer UMD-Video para PSP, te proponemos que escribas un relato corto sobre cómo ligar con PSP (la extensión máxima será de 200 palabras). Da rienda a tu imaginación para contarnos las formas más originales de romper el corazón del chico/chica con quién sueñas día y noche, utilizando tu nueva consola portátil.



Una CANCIÓN sobre PSP



Como reproductor MP3, PlayStation Portable también es toda una maravilla, por eso proponemos a los lectores más audaces y virtuosos se atrevan a cantar y/o tocar una canción y enviarla en un archivo MP3 o WMA (que no exceda los 2 MB), o como pista de audio en un CD. Podéis coger un tema clásico y cambiarle la letra para que tenga que ver con PSP o directamente crear un tema totalmente nuevo. Cuanto más original mejor, sorpréndenos y PSP acabará en tus bolsillos.

NOMBRE.......................... APELLIDOS.......................... EDAD........

DIRECCIÓN.......................... POBLACIÓN..........................

PROVINCIA.......................... CÓDIGO POSTAL.............. TELÉFONO.................. E-MAIL..........................

FIFA 06

Nuevo control y el habitual despliegue de opciones a precio muy competitivo



COMPAÑÍA:
ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR:
EA SPORTS
DISTRIBUIDOR:
ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN:
CANADÁ
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-8
EQUIPOS:
CLUBES + SELECCIONES
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: 2.290 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 44,95 €

http://www.espana.ea.com

En 1994 **EA** lanzó la primera versión de *FIFA* para MegaDrive. Desde entonces, no ha faltado a su cita anual con los aficionados al fútbol en diferentes consolas, aunque siempre manteniendo unas determinadas señas de identidad. Así, la calidad gráfica y la variedad de equipos y modos de juego se convirtieron en los puntos fuertes de un programa que ha luchado mano a mano con la jugabilidad de *International Superstar Soccer* y *Pro Evolution Soccer*. Esta circunstancia ha supuesto innumerables modificaciones en el sistema de control en busca de un comportamiento realista con el que competir con los simuladores de **Konami**. La nueva versión no es una excepción ya que los programadores han vuelto a trabajar en este apartado incluyendo algunas novedades interesantes. Lo primero que salta a la vista es la desaparición del denominado *Off The Ball* que, desde *FIFA 2004*, ofrecía mayor libertad en los pases

MANAGER

Este modo aumenta las decisiones de gestión, determinando el control del equipo a lo largo de quince temporadas. Entre las decisiones a tomar, se mezclan aspectos anímicos y económicos.



FIFA 2006
La saga de simulación futbolística de EA Sports contempla la aparición de una nueva entrega. La jugabilidad ha sido mejorada y las opciones de juegos aumentadas para presentar la oferta más completa.



BURNOUT REVENGE
Los programadores de Criterion, mientras preparan el espectacular Black, deleitan a los fans de la conducción más arcade y veloz con la cuarta entrega de la saga que hace de la destrucción un arte.

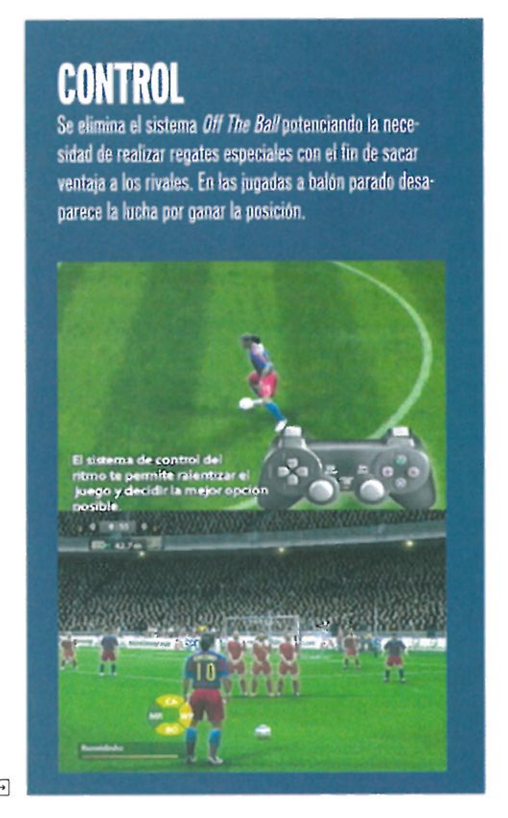


EVERYBODY'S GOLF
Un deporte tan aparentemente «elitista» llegará a las masas gracias a este divertido título de Sony C.E. Crea a tu pequeño y cabezón golfista y demuestra ser el mejor en cualquiera de los hoyos.

permitiendo controlar de forma simultánea al jugador que realizaba el pase y al receptor del mismo. A cambio, se incorpora el denominado *Pace Control* con el que el jugador protege la pelota en espera de realizar un cambio de ritmo o un regate con el *pad* analógico derecho. También se han añadido los amagos y la posibilidad de dejar pasar el balón entre las piernas para que llegue a un jugador mejor colocado. Además, se ha potenciado el control orientado que permite sacar ventaja en la recepción de pases, así como la posibilidad de cambiar la estrategia con tan sólo pulsar un botón (al estilo de *NBA Live*). El sistema empleado para ejecutar las jugadas a balón parado también ha sido modificado considerablemente, eliminando la lucha previa para ganar la posición. Aunque los citados aspectos sean los más llamativos, a medida que se juega se aprecia la notable mejora en el comportamiento de los equipos rivales. Ahora es mucho más complicado rebasar a los defensas sin utilizar alguna jugada especial, haciendo que la igualdad sea una de las constantes del programa. Esto elimina las rutinas de anteriores versiones acercándose al nivel exigido por sus competidores incluso en los niveles de dificultad más sencillos. Por otra parte, hay que mencionar que el precio recomendado es de 44,95 Euros, lo que supone un interesante dato a tener en cuenta. En el apartado de las opciones, la principal novedad se centra en el modo *Manager* que permite disputar hasta 15 temporadas de forma consecutiva. En el mismo, constituye una variación del modo Carrera, en el que se incrementan las funciones de gestión. Entre los nuevos elementos se encuentran las negociaciones con las empresas patrocinadoras, el presupuesto, o la moral de los jugadores. Este último aspecto tiene una especial importancia ya que es necesario sopesar la química entre los componentes del equipo y su estado de ánimo. Entre el resto de los modos, reseñar que se mantiene la posibilidad de disputar partidos On-line así como una enorme cantidad de torneos. En este sentido, aparecen 26 campeonatos de liga,

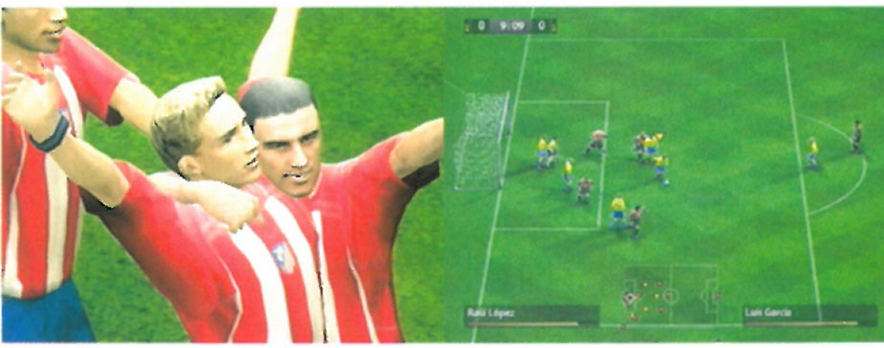
«AUMENTA EL NIVEL DE LOS RIVALES HACIENDO EL JUEGO MÁS COMPETITIVO»

CONTROL
Se elimina el sistema *Off The Ball* potenciando la necesidad de realizar regates especiales con el fin de sacar ventaja a los rivales. En las jugadas a balón parado desaparece la lucha por ganar la posición.







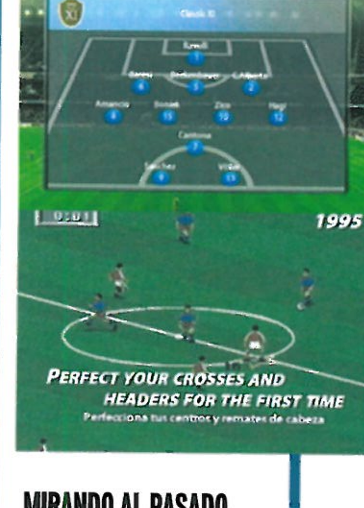


Otro de los alicientes es su precio, ya que supone un ahorro de casi 18 Euros con respecto al precio habitual





El material extra incluido presenta varios vídeos



MIRANDO AL PASADO

Por primera vez aparecen jugadores históricos, como Amancio, Pelé, Koeman o Baresi. Además, es posible jugar, doce años después, con la primera versión de *FIFA*.



En esta ocasión la promoción se basa en la figuras de Ronaldinho y Wayne Rooney

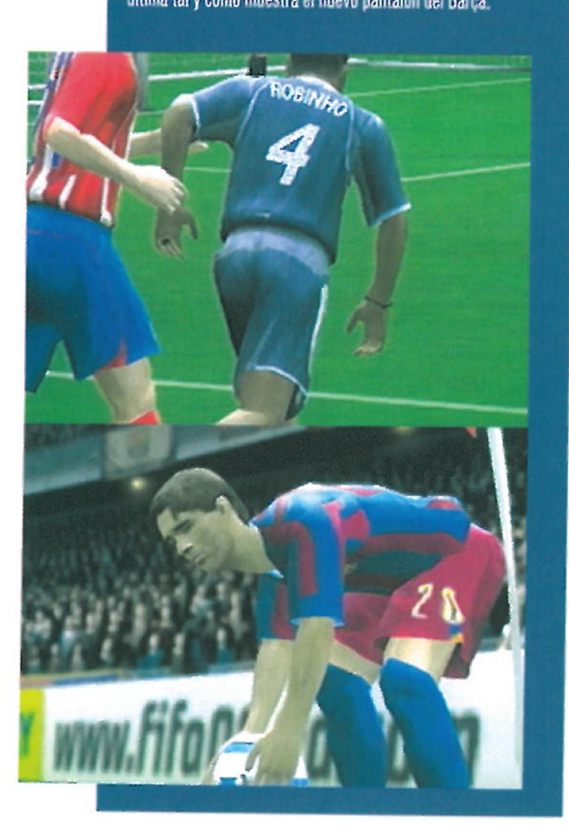


EL MÁS COMPLETO EN EQUIPOS

Se incluyen los clubes de la primera división de diecinueve países así como los de seis divisiones inferiores. De todos ellos sólo la liga polaca es nueva en la saga.

ACTUALIZACIÓN

Las plantillas están bastante actualizadas como muestra la presencia de Robinho en las filas del Real Madrid. No obstante no se incluyen algunos traspasos de última hora como los de Figo y Owen que siguen apareciendo en el equipo merengue. El diseño de indumentarias también está a la última tal y como muestra el nuevo pantalón del Barça.



incluidos los de primera y segunda división española, así como de otras competiciones como la Copa del Rey de España o la Copa de la Liga inglesa. El listado de equipos es impresionante recogiendo selecciones nacionales, los equipos de la división de honor de diecinueve países (entre ellas es novedad la competición polaca) y varias divisiones inferiores. La actualización de plantillas es bastante buena, incluyendo traspasos como el de Robinho al Real Madrid o Kezman al club de la ribera del Manzanares. Como es habitual en las últimas entregas, la reproducción física de las grandes estrellas es realmente increíble y, además, mantiene el completo editor que volvió a la franquicia en la entrega de 2005. Sin embargo, ***FIFA 06*** no se ocupa sólo del presente ya que, por primera vez en la saga, cuenta con la presencia de jugadores históricos. Concretamente se trata algunas de las leyendas del fútbol mundial en el que la representación española viene de la mano del madridista Amancio, que comparte equipo con Pelé, Hugo Sánchez o Koeman. Este no es el único guiño al pasado ya que se añade la posibilidad de jugar con la versión de *FIFA 1994* para MegaDrive y un vídeo que repasa algunas de las versiones de la saga desde sus orígenes. Otros vídeos incluidos ofrecen jugadas reales así como una entrevista con el barcelonista Samuel Eto'o. A pesar de la citada entrevista, la promoción del título está en manos de Ronaldinho y de Rooney que sustituyen a la tripleta del año pasado de la que formaba parte Morientes. Asimismo, el apartado sonoro mantiene una gran calidad, ya que los comentarios de Lama y González siguen mostrando un nivel superior al de sus competidores. Del mismo modo, la música juega un papel importante, destacando la interpretación del tema principal (*Feels Just Like It Should*) por Jamiroquai, junto a nombres como Oasis o Carlinhos Brown. También hay música en español con temas de *3D Voz* o *The Gipsys*. **Chip&CE**

FIFA 06

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La mejora del nivel de los rivales.
[+] La enorme oferta de opciones.
[+] Su precio, que ha pasado a ser 44.95 Euros
[-] El cambio en jugadas a balón parado.

3+

9.4 **GRÁFICOS:** La reproducción de las principales estrellas es impresionante. La lejanía de las cámaras reduce la espectacularidad.
9.7 **AUDIO:** Los magníficos comentarios de Lama y González siguen sin tener rival. La música es variada y actual.
9.4 **JUGABILIDAD:** Batir a los rivales se complica considerablemente aunque es una pena alguno de los aspectos eliminados.
9.3 **DURACIÓN:** Al aumento en las decisiones del modo manager se une incremento en la dificultad.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Una vez más FIFA busca una mayor jugabilidad con reformas en el control del juego que aumentan su complejidad. En las opciones, la oferta sigue siendo realmente increíble.

9.4 (SOBRE 10)







Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España*

- ☐ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
- ☐ Por un año (12 números) con una **tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72 €

Precios extranjero por vía aérea: Europa: 113 € Resto Paises: 129 €

Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....

Dirección: ....

Población: .... C. P.: ....

Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

- ☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
- ☐ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
- ☐ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../
- ☐ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular: ....

Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):

Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., *Revista Oficial PlayStation 2* departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.

* Oferta válida hasta fin de existencias.

BURNOUT REVENGE

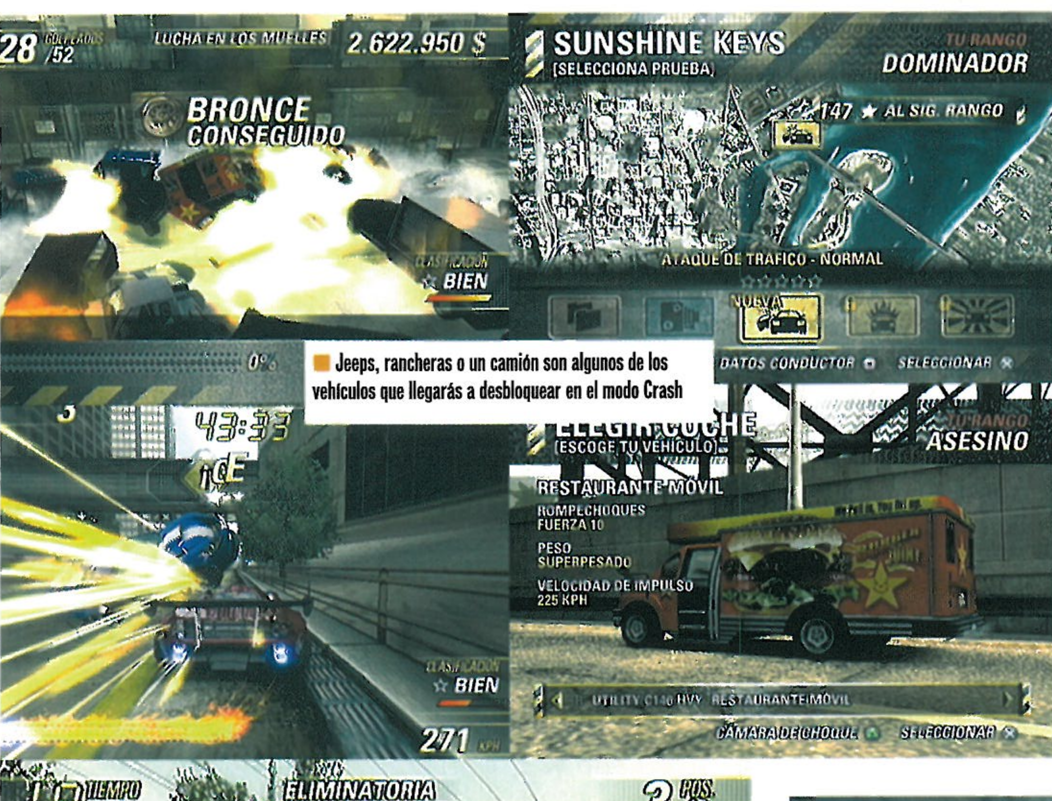
La fórmula Burnout, elevada a su máxima potencia

Si *Burnout 3* supuso la consagración de **Criterion**, ***Burnout Revenge*** es el triunfo de la jugabilidad y la velocidad por encima de cualquier otro aspecto, incluyendo la originalidad. Y es que en **Criterion** no se han quemado excesivamente la cabeza a la hora de aportar nuevas ideas para su *arcade* de conducción. Ya tenían la fórmula perfecta, y lo único que se han limitado a hacer es acelerarlo todo aún más, añadir más destrucción y dejar que millones de usuarios disfruten a gusto destrozando coches a lo largo de 169 pruebas. Mis doce primeras horas de juego con ***Revenge*** sólo me han permitido alcanzar el 50% del *Tour Mundial*, y eso sin contar los modos multijugador y On-line (ambos para seis jugadores). *Burnout* 3 era largo, increíblemente largo, pero esta entrega lo supera con creces. Especialmente en el apartado gráfico. Pese a aumentar la sensación de velocidad respecto a *Burnout 3*, la visión de la carretera y el control del vehículo siguen siendo perfectos. Los accidentes serán inevitables, pero es que sin ellos, la franquicia *Burnout* no existiría. Una vez más, te verás en la imperiosa necesidad de



COMPAÑÍA:
EA GAMES
DESARROLLADOR:
CRITERION
DISTRIBUIDOR: EA
PAÍS DE ORIGEN:
REINO UNIDO
GÉNERO: CONDUCCION
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-6
PRUEBAS : 169
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-CAST.-
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 34 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP RECOMEN.: 59,95 €

http://www.espana.ea.com



Jeeps, rancheras o un camión son algunos de los vehículos que llegarás a desbloquear en el modo Crash



AHORA NADA PODRÁ DETENERTE

A la novedad de poder embestir al tráfico de tu carril, *Burnout Revenge* incorpora la bomba Rompechoques (herencia del *Crash Mode*) en plena carrera, de tal forma que podrás accionarla nada más estrellarte para freír al bastardo que te arrojó de la carretera.





La sensación de velocidad alcanzada con Burnout Revenge no afecta para nada al control del coche o la vista de la carretera, que sigue siendo perfecta

empotrar a tus rivales, contra la cuneta y el tráfico que viene de cara, para poder aumentar la barra de turbo y llegar el primero a la meta. La gran ventaja es que ahora podrás embestir el tráfico de tu carril, de tal forma que lanzarás los coches por los aires como si se tratasen de proyectiles. Además, a los ya clásicos modos *Crash*, Furia al Volante, Eliminador y las típicas carreras, se suma ahora el elemento de la venganza, personificado en el modo Ataque de Tráfico y en la imperiosa necesidad de vengarte de aquellos que han osado arrojarte de la carretera. El juego marcará quiénes son y puntuará el doble en caso de que logres darles caza. Si esto ya provoca bastantes piques al competir contra la máquina, imagina lo que puede ser ***Revenge*** cuando te enfrentes a cinco usuarios más vía On-line. A medida que avances por el *Tour* Mundial se irán desbloqueando pruebas más difíciles (diseminadas por tres continentes: Asia, América y Europa), y se accede a nuevos vehículos, agrupados en tres categorías (*Race*, *Muscle* y *Crash*). La naturaleza y el ritmo de aparición de las fases es marcado por el jugador. Si éste prefiere las misiones *Crash* (consistentes en provocar el mayor accidente en cadena), ***Revenge*** irá desbloqueando nuevas pruebas de este tipo; pero si elige la velocidad y los piques de Furia al Volante, esto mismo será lo que recibirá del juego. De esta forma, cada usuario puede avanzar por ***Burnout Revenge*** a su propio ritmo, dedicando tres semanas o tres meses a desbloquear todos los *takedown* especiales, resolver los objetivos especiales y sacar a la luz la flota de coches secretos que ofrece el título (algunos de ellos sólo podrán ser tuyos tras competir contra otros usuarios a través del modo On-line). Vertiginoso, largo y demencialmente divertido, ***Revenge*** puede que no incorpore grandes novedades respecto a *Burnout 3*, pero tampoco las necesitaba. Así ya es sencillamente perfecto. ■ ***Nemesis***

«HEMOS NECESITADO DOCE HORAS PARA CUBRIR EL 50% DEL MODO PRINCIPAL DE BURNOUT REVENGE»



BURNOUT REVENGE

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Más sensación de velocidad, sin que afecte a la jugabilidad.
[+] Es muy largo. En doce horas, sólo un 50% completado.
[-] Algunos usuarios lo encontrarán muy parecido a Burnout 3.
[-] Nos gustaba más la banda sonora de Burnout 3.

3+

9.5 **GRÁFICOS:** Hoy por hoy, no existe un juego de PlayStation 2 con una sensacion de velocidad parecida a la de Burnout Revenge.

9.0 **AUDIO:** 42 canciones, a cargo de grupos tan conocidos como Apocalyptica, Chemical Brothers, Pennywise o Asian Dub Foundation

9.5 **JUGABILIDAD:** Pese a la velocidad, el control es perfecto. El modo Crash es mucho más divertido y variado que en Burnout 3.

9.4 **DURACIÓN:** Todo lo que ofrece el modo World Tour puede jugarse On-line frente a otros usuarios. Estarás meses con este juego.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Aunque habría estado bien incluir alguna novedad de mayor peso, Burnout Revenge es el mejor juego en cuanto a arcades de conducción se refiere. Es veloz, divertido y tan largo como un RPG.

9.4 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

EVERYBODY'S GOLF

Con lo mejor de un simulador de golf y con todo lo bueno de un arcade



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: KLAPHANZ
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-8
ESCENARIOS: 10
PERSONAJES: 18
TEXTO/DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 160 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 49,95 €

http://www.es.playstation.com

En ocasiones, en su afán por innovar, las compañías pierden el Norte y sacan verdaderos engendros al mercado. Por suerte, este no es el caso de ***Everybody's Golf*** y ya podemos decir que se trata del mejor juego de este deporte que ha visto **PS2**. Gracias a una acertadísima decisión de los programadores, nos vamos a encontrar con todo el rigor y precisión de un gran simulador en un juego con la velocidad y el ritmo de un *arcade*. El nivel de dificultad, un aspecto muy importante en estos títulos, está perfectamente ajustado y va aumentando paulatinamente sin grandes saltos y sin amedrentar al jugador no iniciado. Es, ante todo y pese a su apariencia infantil, un golf serio y formal, pero que cuenta con algunos elementos un tanto fantásticos. Si no fuera por los súper golpes o los golpes especiales, el jugador más experto no dudaría en declararlo un simulador total. Pero como debieron pensar los programadores, «si puedes hacer algo bueno y riguroso, ¿por qué no hacerlo también divertido?» ■ ***De Lúcar***

■ **Algunos personajes nos resultarán muy familiares a los jugadores de PlayStation 2**



PERSONAJES OCULTOS Y A LA ÚLTIMA MODA

Uno de los detalles que más nos ha llamado la atención de esta nueva entrega, es la importancia que han cobrado los complementos y la indumentaria de los protagonistas. Muchos elementos se desbloquean solos, pero muchos accesorios sólo se pueden adquirir en la nueva tienda de *Everybody's Golf*.



EVERYBODY'S GOLF

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Tiene la calidad de un simulador y el ritmo de un arcade.
[+] Se ha mejorado muchísimo el aspecto gráfico y el detalle.
[+] Por fin han incluido el esperado modo en red.
[-] Se han pasado un poco en la altura de los bunkers.

3+

9.2 **GRÁFICOS:** Bastante más detallado, con efectos mucho más espectaculares y con muchos más recorridos y situaciones.
9.0 **AUDIO:** Los FX son sencillitos pero cumplen a la perfección. La «musiquilla», para ponernos nerviosos en los momentos clave, sobra.
9.4 **JUGABILIDAD:** Es rápido, riguroso como pocos con este deporte y tiene una dificultad perfecta para cualquier usuario.
9.0 **DURACIÓN:** Muchos campos, muchos retos, muchos rivales y hasta modo en red. Estaremos jugando hasta el siguiente Everybody's.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: El mejor juego de golf de la saga y el más divertido que hemos jugado en PlayStation 2 en este deporte. Tan bueno que ningún amante de este deporte debería perdérselo. También es ideal para los que quieran iniciarse en el género.

9.3 (SOBRE 10)




FAHRENHEIT
UN THRILLER PARANORMAL
DIRIGIDO POR DAVID CAGE
LA CULPA TE PARALIZA
16+
www.pegi.info
PlayStation.2
PC DVD ROM
XBOX
quanticdream
www.atari.com/fahrenheit
www.es.atari.com
NVIDIA
ATARI

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

Un inesperado regreso a la vieja escuela

COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CAPCOM STUDIO 1
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: SURVIVAL HORROR
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
ESCENARIOS: 5
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 2
MEMORY CARD: 384 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP RECOMEN.: 49,95 €

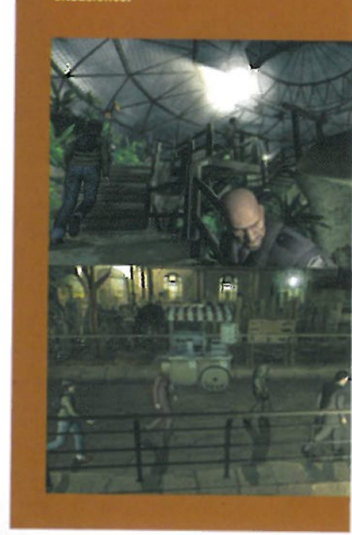
http://www.capcom.com/reof2/

La tan esperada entrada del universo *Resident Evil* en el ámbito del juego en red ya es una realidad en Europa. Aunque hayamos tenido que esperar hasta la segunda entrega para disfrutar de algo que americanos y japoneses ya vienen probando desde el lanzamiento del primer *Resident Evil Outbreak*. Sin embargo, la idea que resultó tan atractiva en un principio no llegó a verse plasmada tal y como habíamos esperado la legión de seguidores de la saga. Lo que pretendía ser una revolucionaria aventura en línea, se quedó más bien en un intento. Se suponía que **Capcom** iba a solucionar los «problemillas» que enturbiaron el debut On-line de *Resident Evil*. La verdad es que visualmente sí se ha producido una mejora, que en ningún caso salta el abismo que lo separa de *Resident Evil 4*. Incluso podemos encontrar algunos parajes dignos de mención, como determinados rincones del escenario del bosque, por poner algún ejemplo. Por no hablar de las bestias que no son zombis humanos, en especial el impresionante elefante del Zoo. Una buena presentación siempre sirve para encandilar al jugador, pero nunca llega a cubrir las carencias de un título, aunque sí puede servir para perdonarle alguna que otra. En ***RE Outbreak File#2***, **Capcom Production Studio 1** podía haber incorporado algunas de las innovaciones del cuarto capítulo del tronco principal de la serie, como por ejemplo la nueva perspectiva y tipo de control. Sin duda, esto hubiera ayudado para conseguir un juego mucho más fluido, sobre todo en la modalidad en red. De todas formas,

«ELIGE ENTRE OCHO PERSONAJES PARA ESCAPAR»

BUSCANDO LA SALVACIÓN

De nuevo un grupo de valientes se dispone a jugarse la vida para salir de *Raccoon City* y de los zombis que infestan sus calles. Son ocho personajes, cada uno con unas características y habilidades propias que les ayudarán a resolver complicadas situaciones.



CRIATURAS NOCTURNAS

Las aberraciones que han derivado del ataque del *T-Virus* han dejado a su paso un rastro de monstruos hambrientos de carne humana: zombis, animales amorfos, insectos gigantes y todo tipo de seres. Tan sólo una buena puntería y munición suficiente podrán terminar con ellos.





lo que resulta incomprensible es que en este entorno no se haya utilizado, por ejemplo, el *Headset USB* para la comunicación entre jugadores, ya que no se dispone de un sistema efectivo. De hecho, se puede acabar deambulando sin mucho sentido junto a otros participantes, sobre todo cuando nos encontramos con principiantes y lo único que podemos hacer es utilizar el limitado número de órdenes asignado al *joystick* analógico derecho. Sin duda, resulta mucho más útil para controlar a los personajes controlados por la máquina en una partida para un solo jugador. Aquí se aprecian mejor los cambios que ha sufrido la serie *Outbreak*. Las diferencias entre los 8 personajes que se pueden seleccionar ya no son tan dramáticas como para hacer que nos decantemos siempre por los mismos, aunque sin llegar a ser totalmente ecuánimes. Los enemigos, en especial los jefes finales, se convierten en un aliciente, y lo mismo sucede con la drástica reducción de los tiempos de carga. Pero cuando se mira atrás, y se tiene en cuenta que decenas de miles de usuarios han estado quejándose, e incluso diciendo cuáles eran los principales fallos de *Resident Evil Outbreak*, no se entiende que **Capcom** haya hecho oídos sordos al clamor. A estas alturas, tan sólo cabe esperar a que la rama *Outbreak* de *Resident Evil* siga los mismos pasos que la raíz del fenómeno con su cuarto capítulo y que en la siguiente entrega revolucione el *Survival Horror*, eso si alguien no se les adelanta. ■ ***R. Dreamer***

■ **Los textos se encuentran traducidos de manera impecable**

R.E. OUTBREAK F2

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El apartado visual se ha mejorado respecto al primero.
[+] Por fin es On-line en Europa.
[-] Se repiten algunos errores de la entrega anterior.
[-] No se puede usar el Headset USB.

16+

8.5 **GRÁFICOS:** A primera vista el juego produce una muy buena impresión, aunque las animaciones siguen siendo algo limitadas.

8.0 **AUDIO:** Se rescatan temas del capítulo anterior y los diálogos no han sido doblados al castellano.

7.3 **JUGABILIDAD:** Para un solo jugador resulta repetitivo, y la modalidad On-line se ve deslucida por las comunicaciones limitadas.

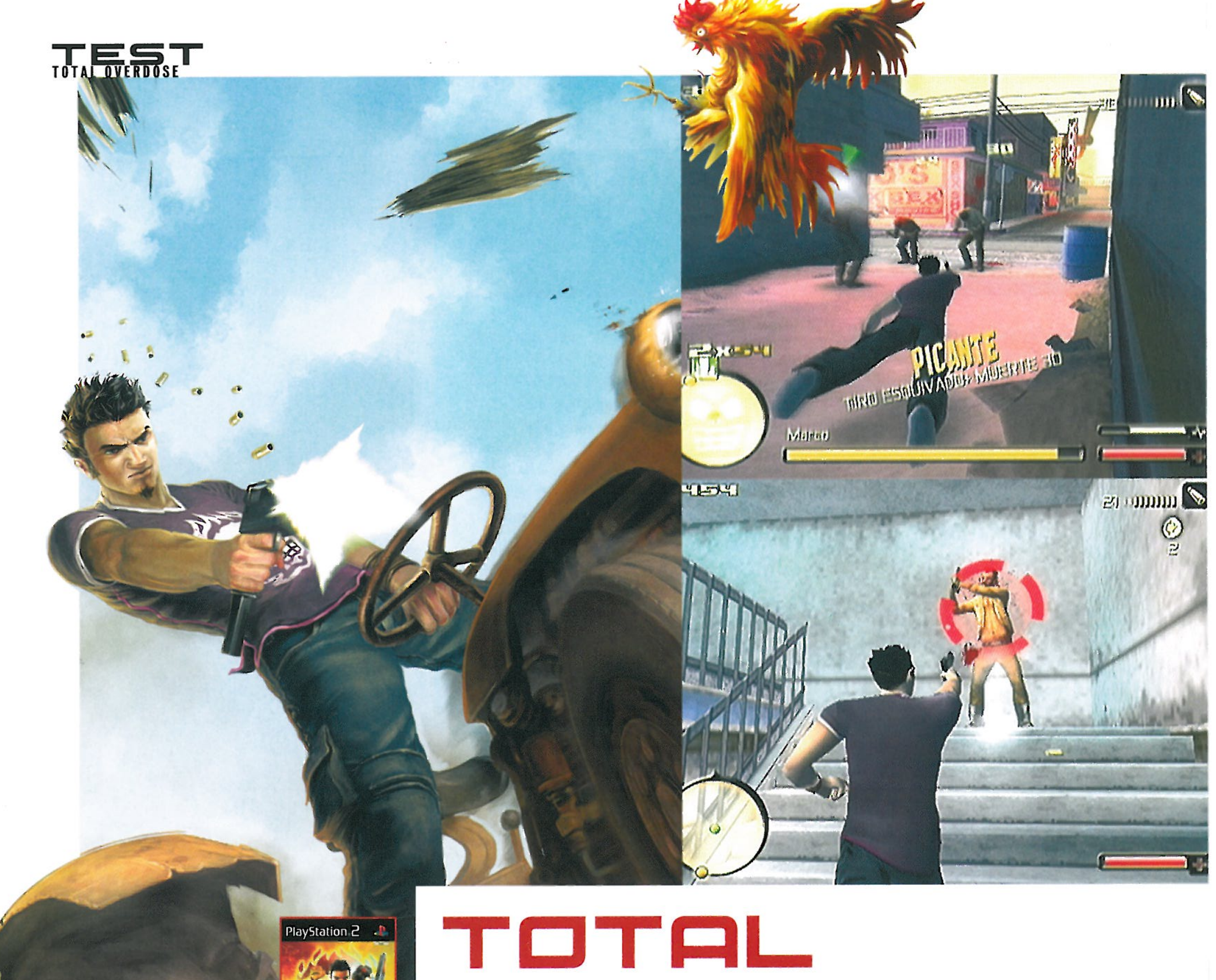
8.0 **DURACIÓN:** Sin duda, aquí el valor de este título reside en el juego en red, que se ve disminuido por los fallos de comunicación.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Si hay alguien coleccionando todos los títulos que salen al mercado relacionados con Resident Evil, o alguien dispuesto a sumergirse en el entorno On-line del juego para vivir la experiencia, merece la pena llegar a probarlo.

8.0 (SOBRE 10)

PlayStation.2 Revista Oficial - España



COMPAÑÍA: SCI GAMES
DESARROLLADOR: DEADLINE GAMES A/S
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: DINAMARCA
GÉNERO: SHOOTER/AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
ESCENARIOS: 18
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELL-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 250 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

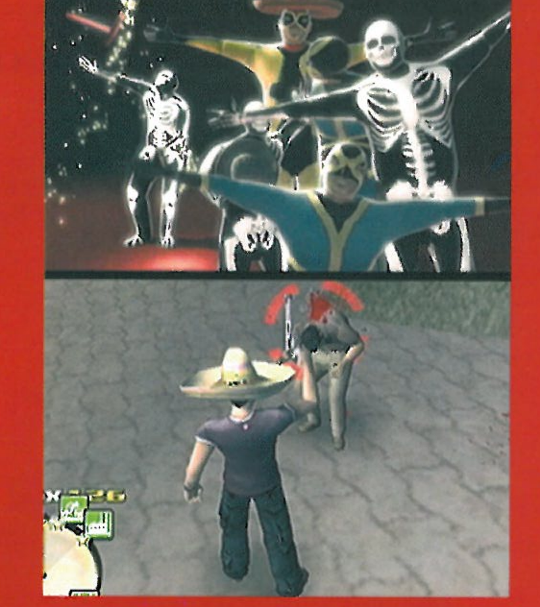
http://www totaloverdose.com

TOTAL OVERDOSE

Un juego demasiado divertido para tomárselo en serio

El fenómeno *Grand Theft Auto* ha provocado la aparición de un sinfín de clones que, con mayor o menor fortuna, han intentado reproducir la fórmula de **Rockstar**. ***Total Overdose*** no pretende ocultar su deuda con la saga *GTA*. Todo lo contrario. Los daneses **Deadline Games A/S** se han lanzado de pleno al saqueo de ideas de otros éxitos recientes para concebir ***Total Overdose***, unos de los juegos menos originales y a la par más divertidos que han aparecido este año. En esta producción de **SCI** encontraréis el *Bullet Time* de *Max Payne*, la posibilidad de «rebobinar» el tiempo para escapar de la muerte de *Prince Of Persia: Las Arenas Del Tiempo*, y por encima de todo, la mecánica libre de un *Grand Theft Auto*. En la tierra de los «narcocorridos» (un estilo de música, malpensados), el Norte de Méjico, transcurre la accion de esta aventura *shooter* donde encarnaremos a un agente encubierto de la DEA estadounidense. Mientras recorremos con total libertad hasta dieciocho localizaciones diferentes, tendremos ocasión de resolver misiones secundarias, participar en minijuegos, robar coches y negociar con los elementos más peligrosos del hampa mejicana. Con estos ingredientes, ***Total Overdose*** podría haber sido otro rutinario *shooter* más, pero ha encontrado en el humor el elemento diferenciador que le desmarca del resto de clones de *GTA*. A la acción explosiva y la violencia sin concesiones de una película de Robert Rodriguez, **Deadline Games** le ha añadido incontables golpes de humor. No sólo en los diálogos y las cómicas situaciones que plantea ***Total Overdose***, sino en las armas que dispone el protagonista del juego, Ramiro Cruz. Entre las más absurdas y divertidas: las bombas piñatas,

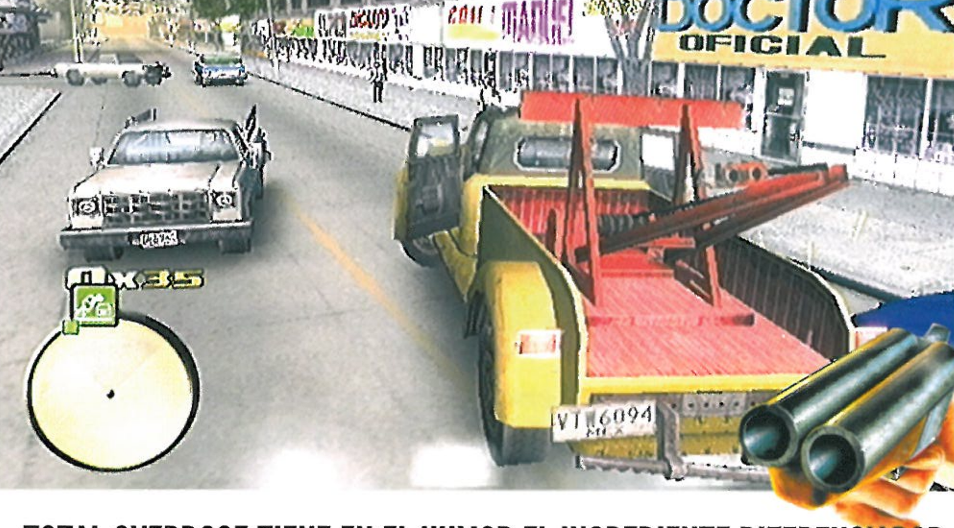




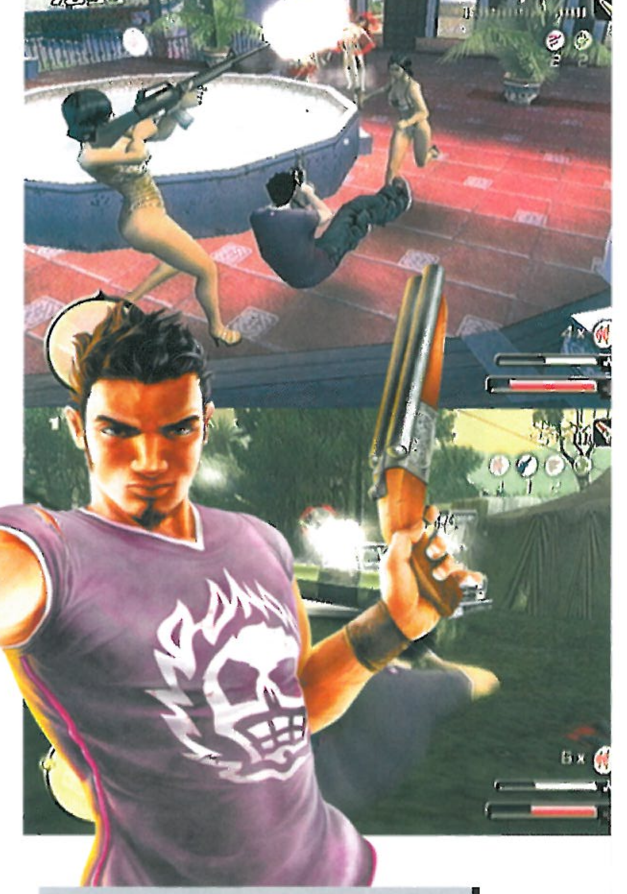
ESTO NO ES SERIO

El humor es lo que desmarca a ***Total Overdose*** de cualquier otro clon de *GTA*, y no sólo por los diálogos. Podrás invocar a un orondo luchador de *catch* para que le propine una paliza a ese enemigo que se te resiste, robar los sombreros de los mafiosos antes de abrasarles el pecho o sufrir la implacable persecución de un ejército de barrigudos disfrazados de esqueletos (un guiño al Día de Difuntos mejicano). Eso por no hablar de «El Toro», el movimiento especial que hará que Ramiro embista a sus enemigos como si fuera un Miura.





■ **Como en los GTA, en Total Overdose podrás robar todos los vehículos que quieras: furgonetas, motos, turismos e incluso lanchas**



«TOTAL OVERDOSE TIENE EN EL HUMOR EL INGREDIENTE DIFERENCIADOR QUE LE DESMARCA DE TODOS LOS DEMÁS CLONES DE GTA»

las fundas de guitarra con ametralladoras que utiliza Antonio Banderas en *Desperado* o los luchadores de *catch*, unos mejicanos gordos vestidos con máscaras y licra que apalearán sin miramientos a tus enemigos. Las risas, unidas a la sensación de libertad que ofrece ***Total Overdose*** (la clave del éxito de los *GTA*) logran que incluso perdonemos su falta de ambición gráfica. Acostumbrados a los gigantescos mapeados sin carga de *GTA San Andreas*, el tener que acceder al DVD de **PS2** cada vez que salimos o entramos en determinadas áreas de la ciudad acaba resultando un tanto cargante. Por contra, el control del personaje no presenta defecto ninguno. Es sencillo y fiable, tanto a pie como pilotando los incontables vehículos que encontraremos (y robaremos) en el juego. Para ambientar la acción, **SCI** se ha hecho con los derechos de un buen número de canciones de tres conocidos grupos de *Hip-Hop* mejicanos: *Delinquent Habits, Control Machete* y los inconmensurables *Molotov*. El gran acierto es que no machaca constantemente con la música, sino que sólo la introduce en los momentos de mayor acción del juego, como si se tratara de la banda sonora de una película. Además, el título llega a España con un cuidado doblaje al castellano, aunque si no quieres perderte el tronchante *spanglish* que utilizan los villanos del juego, siempre puedes poner el menú de tu **PS2** en inglés y disfrutar con las voces en versión original. ***Total Overdose*** no hará historia por sus gráficos o su originalidad, pero cualquiera que lo pruebe durante dos minutos descubrirá un *shooter* tremendamente divertido. ¿Y acaso no es eso lo que todos buscamos en un juego? ■ ***Nemesis***

TOTAL OVERDOSE

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Derrocha sentido del humor por todos sus poros.
[+] La música y el doblaje al castellano.
[+] No es original, pero es la mejor «copia» de todos los GTA.
[-] Si tuviera mejores gráficos, sería una obra maestra.

18+

8.3 **GRÁFICOS:** El aspecto menos cuidado del juego. Lo que peor se lleva son las cargas de CD cada vez que entras y sales de una zona .

9.2 **AUDIO:** La música de Molotov, Control Machete y Delinquent Habits aparece en el momento justo, cuando estalla la acción.

9.0 **JUGABILIDAD:** Aunque han plagiado con el mayor descaro el Bullet Time de Max Payne, el control del personaje es perfecto.

9.0 **DURACIÓN:** Como los GTA, al margen de la historia principal, encontrarás un buen número de minijuegos y misiones secundarias.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Ojalá tuviéramos que enfrentarnos todos los meses a clones de GTA tan divertidos como Total Overdose. Puede que no ofrezca los mejores gráficos del mercado, pero es imposible despegarse de él tras unos cuantos minutos.

9.0 (SOBRE 10)



■ Finklestein, el Alcalde, el árbol del ahorcado, el payaso sin rostro, los hermanos vampiro... En el juego hablarás con todos los habitantes de Halloween Town

PESADILLA ANTES DE NAVIDAD
LA VENGANZA DE OOGIE

Capcom resucita toda la magia de Halloween Town

COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: EA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
HORAS DE JUEGO: 9/13
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 62 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 44,95 €

http://www.capcom.com

Japón ama a Jack Skellington. Eso es algo de sobra conocido por los *fans* de *Pesadilla Antes De Navidad*, ya que desde su estreno en 1993 todo el *merchandising* basado en la mítica película de animación de Tim Burton y Henry Sellick proviene del país del sol naciente. A pesar del cariño que sienten los japoneses por *Halloween Town*, tuvimos que esperar a 2002 para ver por primera vez a Jack y sus amigos en consola, como parte del ejército de secundarios **Disney** de *Kingdom Hearts*. Es ahora cuando Jack y sus amigos van a protagonizar su propio videojuego, tras pasar por no pocas dificultades (el juego se presentó en octubre de 2003, y llega a Occidente con un año de retraso respecto a Japón), pero el resultado va a compensar el retraso, especialmente entre los fanáticos de la película original. **Capcom** y **Disney Interactive** no planearon una simple adaptación, sino una aventura completamente nueva, en la que se han involucrado muchos de los responsables del filme, como el director de arte Deane Taylor. La inolvidable banda sonora (lo mejor que ha hecho Danny Elfman hasta la fecha), está presente durante toda la acción, y aunque **Internet Movie Data Base** no hace mención de ello, **Capcom** asegura haber contratado al reparto original (Chris Sarandon y Catherine O'Hara) para grabar las nuevas versiones de las canciones, que tendrán un papel fundamental en los combates frente a *Final Bosses*, a los que se ha dotado de una mecánica parecida a *Parappa The Rapper*. El



UN MUSICAL INTERACTIVO

Jack cantará a pleno pulmón durante los duelos contra jefes finales, a lo *Parappa The Rapper*.

JACK, UN ESQUELETO CON TRES CARAS

A medida que avanza el juego, Jack Skellington podrá abandonar, cuando lo desee, su sempiterno frac negro para convertirse en Santa Clavos (sus regalitos aterrorizarán a los sicarios de Oogie) o el Rey Calabaza, amo y señor de Halloween Town y experto en escupir fuego por la boca.

■ El director de arte del filme original, Deane Taylor, ha colaborado activamente en el desarrollo de este juego

■ Hemos tenido que esperar doce años para su adaptación al videojuego, pero ha merecido la pena

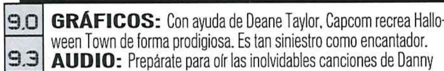
resto del juego es una aventura *beat'em-up*, donde recorreréis el país de *Halloween* de punta a punta, interactuando con sus siniestros habitantes. Para hacer frente a los sicarios del resucitado Oogie Boogie, Jack cuenta con una nueva arma desarrollada por el profesor Finklestein, un látigo viscoso bautizado como Soul Robber, que convertirá a Jack en un discípulo de Simon Belmont. Además, nuestro esquelético amigo cuenta con otras habilidades no menos interesantes, como asustar a los enemigos (lo que multiplica los puntos) o cambiar de traje, convirtiéndose en Santa Clavos o el Rey Calabaza. Confesos fanáticos de la película original, Tatsuya Minami (*Ghosts'N Goblins, Haunting Ground*) y su equipo han trabajado durante tres años para reproducir mediante polígonos y texturas el universo creado por Tim Burton. Bajo el asesoramiento de Dean Taylor, **Capcom** ha expandido los escenarios de la película original, permitiéndonos visitar a nuestro antojo la casa de Jack, la guarida de Oogie, el laboratorio de Finklestein o el campo de las calabazas. El resultado es un juego gótico y encantador como el filme de Burton y Sellick, que entusiasmará a los mitómanos de Jack Skellington. Serán ellos quienes sabrán apreciar los mil guiños hacia la película. Si éste no es tu caso, este juego es una ocasión inmejorable para visitar por primera vez el reino del Rey Calabaza, un universo único y maravilloso que sigue ganando adeptos año tras año. ■ ***Nemesis***

PESADILLA ANTES...

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La ambientación, la música, los gráficos...
- [+] Los duelos musicales contra los Final Bosses
- [+] Un pedazo de juego con un gran precio, 44,95 Euros
- [-] El control del Soul Robber no es tan preciso como nos gustaría.

7+

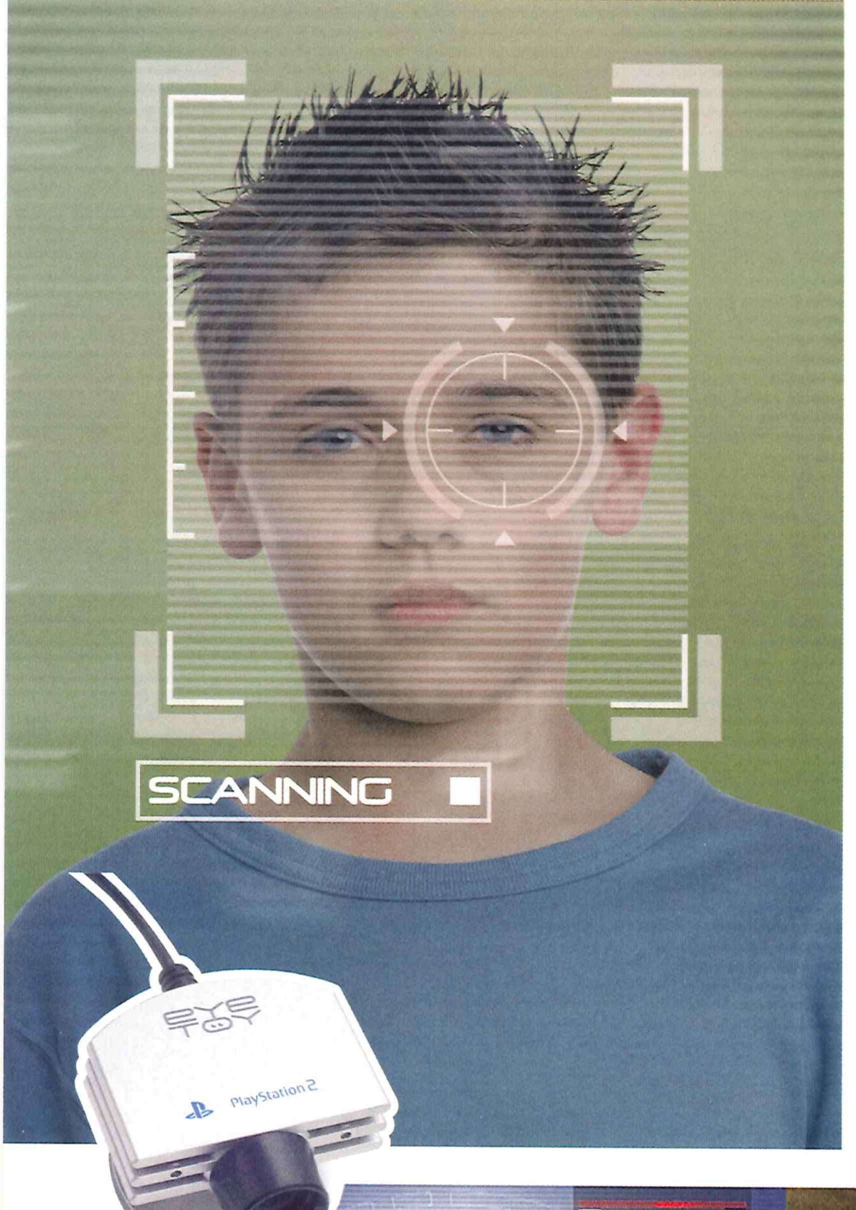


9.0	**GRÁFICOS:** Con ayuda de Deane Taylor, Capcom recrea Halloween Town de forma prodigiosa. Es tan siniestro como encantador.
9.3	**AUDIO:** Prepárate para oír las inolvidables canciones de Danny Elfman, con una nueva letra, adaptada a lo que sucede en pantalla.
8.6	**JUGABILIDAD:** Salvo el problema con el Soul Robber y algún que otro jefe infernal, el juego es muy divertido y accesible.
9.2	**DURACIÓN:** No sólo es largo, muy largo, sino que además encontrarás multitud de extras para desbloquear.

PUNTUACIÓN OFICIAL

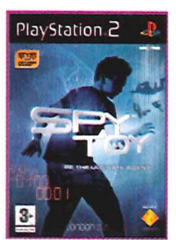
CONCLUSIÓN: Hemos tenido que esperar doce años, pero ha merecido la pena. Ni el más optimista fan de Pesadilla podría haber imaginado una adaptación tan fiel a la obra maestra de Tim Burton. ¿Tendremos tanta suerte con la Novia Cadáver?





SPYTOY

Desde London Studio con amor

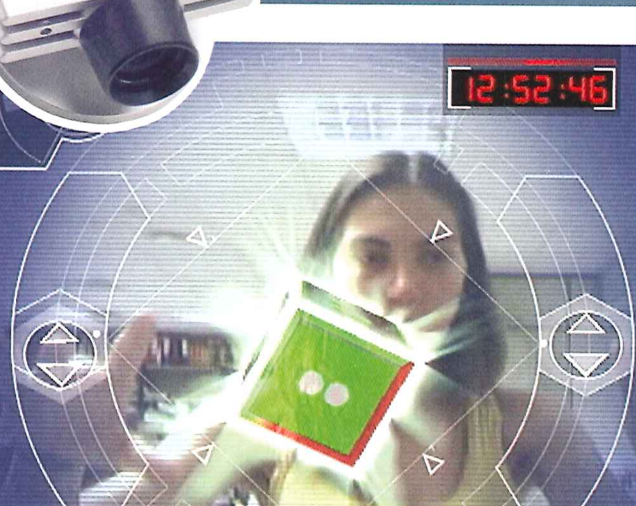


COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: LONDON STUDIO
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: EYETOY
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 91 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,99 EUROS (CON CÁMARA) 29,99 EUROS (SIN CÁMARA)

http://es.playstation.com

Después de probar *EyeToy: Play 2* y todas las posibilidades que ofrecía su modo *SpyToy*, quedó patente que la pequeña cámara de **Sony** podía ofrecer diversión más allá de los minijuegos. Con esta idea en mente y el propósito de explotar las capacidades de espía de *EyeToy*, **London Studio** presenta este título que combina el modo Seguridad con una serie de minijuegos estructurados de forma lineal siguiendo una historia de espías no demasiado elaborada. Así, tendremos que enrolarnos en la SIA e ir superando una serie de misiones como lanzarnos en paracaídas controlando el salto con el movimiento de nuestros brazos, descifrar un código haciendo coincidir los símbolos de una figura geométrica o realizar el retrato robot de un sospechoso. El problema es que el control no es todo lo bueno que debería y, demasiadas veces, la dificultad del minijuego reside más en ser capaz de manejar los controles que de la misión en sí. Además, es imprescindible superar una misión para poder pasar a la siguiente por lo que se echa de menos un poco de libertad. El modo de Seguridad es más interesante pero tampoco va mucho más allá que el incluido en la pasada versión de *EyeToy: Play*; podremos grabar mensajes de vídeo (y audio) en la *Memory Card*, activar alarmas para cuando un intruso sea detectado o, como auténtica novedad, duplicar la resolución de la cámara *EyeToy* y conservar una copia en papel de nuestras imágenes si tenemos conectada una impresora al USB. ■ ***Supernena***

«IMPRIME TU CARNET DE AGENTE Y TUS IMÁGENES MÁS DIVERTIDAS»





■ **El juego también incluye las típicas fases en las que manejamos algún medio de locomoción individual**

IDENTIFICACIÓN

SpyToy posee un avanzado sistema de reconocimiento facial gracias al cual identifica a los jugadores registrados, escaneando su rostro o, más en concreto, la pupila de su ojo.

SPYTOY

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El avanzado sistema de reconocimiento facial.
[+] La posibilidad de imprimir las fotografías tomadas.
[-] El engorroso control y manejo de los menús.
[-] Que no tenga opciones multijugador.

3+

8.6	**GRÁFICOS:** El sistema de reconocimiento facial por medio de la pupila es todo un alarde pero, por lo demás, resulta mediocre.
8.0	**AUDIO:** La banda sonora es bastante normalita pero siempre se agradece que las voces estén en castellano.
7.6	**JUGABILIDAD:** Aspecto que baja el nivel del juego pues la interfaz es bastante incómoda y el control, demasiado complicado.
8.4	**DURACIÓN:** Más que por los minijuegos, la vida de este juego se alarga por las posibilidades del modo Seguridad.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: A pesar de que cuenta con un planteamiento interesante y algunas buenas ideas, los minijuegos no resultan tan divertidos como los de otros títulos del catálogo EyeToy y el modo Seguridad es parecido al de EyeToy: Play 2.

8.2 (SOBRE 10)





SPARTAN
TOTAL WARRIOR

«Las flechas de los enemigos cubrirán el sol»

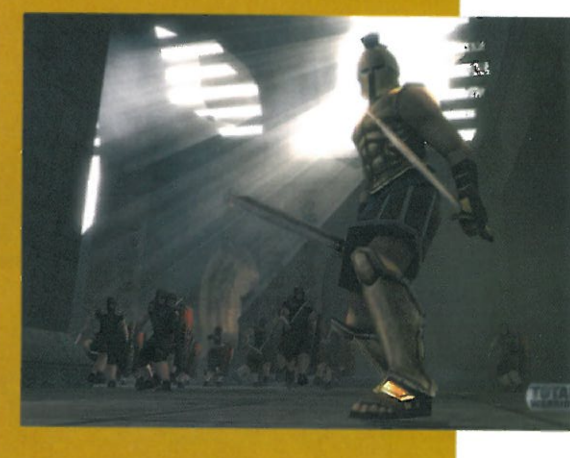
COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: THE CREATIVE ASSEMBLY
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: ACCIÓN/AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
NIVELES: 15
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 170 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 59,95 €

http://www.totalwarriorgame.com

Esta lapidaria frase fue pronunciada por un general espartano para advertir a su comandante de que los persas contra los que iban a luchar les superaban ampliamente en número. A lo que éste respondió: «Entonces lucharemos a la sombra». Esta filosofía de entrega total por la causa, sacrificio y valentía preside la primera creación de **The Creative Assembly** para una consola. El grupo responsable del galardonado *Rome: Total War* ha cambiado de género y de plataforma, pero el resultado no podía haber sido mejor. ***Spartan*** es un juego de «acción inteligente» que llega a lugares donde ni siquiera *God Of War* se atrevió, y deja a la saga *Dynasty Warriors* (por aquello de las batallas campales) a la altura del betún. La ambientación histórica, pese a ser poco rigurosa (en el desarrollo del juego nos encontraremos con personajes como Arquímedes, el emperador Tiberio, Beowulf e incluso bestias mitológicas como la Medusa o el Minotauro), crea una historia digna de la mejor producción cinematográfica de aventuras. Gran parte de la culpa la tiene el protagonista, conocido sólo como «El Espartano», un carismático héroe poco hablador pero con el que nos identificaremos de inmediato. Lo mismo ocurre con sus compañeros y con los «malos», que en esta ocasión son los romanos. Aunque la base de su

«El Coso» es un modo extra de juego donde podremos medir nuestras fuerzas contra oleadas de enemigos en un espacio cerrado





desarrollo sea la acción más desenfrenada, está diseñada de tal forma que resulta totalmente divertida de principio a fin, y nunca se hace monótona. Las claves que lo han hecho posible son varias. Por una parte, el uso de una cámara algo lejana nos permite observar todo lo que tenemos alrededor en cualquier momento, incluidas las decenas de enemigos que se dan cita en pantalla. También influye el preciso control (con variadas posibilidades de ataque, desde *combos* hasta poderes divinos pasando por el uso del arco) y la inteligencia artificial de los rivales, que nos obligará a emplear distintas técnicas para cada uno de ellos. A lo largo de las grandes fases se nos irán dando una serie de misiones (todas ellas justificadas por el argumento) muy variadas, algunas de ellas memorables como acabar con un dragón de hueso disparando desde una azotea de Atenas o proteger a Arquímedes de las flechas de los romanos mientras da un discurso. Su ajustado nivel de dificultad y la presencia de los *checkpoints* en los puntos necesarios harán que nunca caigamos en la desesperación, y que vayamos progresando a buen ritmo. También existen objetivos alternativos que contribuirán a que podamos mejorar al personaje, y espectaculares combates contra jefes finales. En lo que respecta al apartado técnico, pese a que no llega a la belleza de *God Of War*, presenta unos escenarios muy amplios y perfectamente construidos, creíbles dentro del periodo histórico donde se desarrolla. Los personajes, aunque están construidos con un número no muy alto de polígonos (con objeto de poder situar a muchos de ellos en pantalla), son un prodigio del diseño y rara vez veremos alguna ralentización. Sólo una cosa se le puede achacar, y es que se nos puede hacer algo corto, sobre todo por lo divertido que resulta sumergirnos en una aventura de tan inmensas proporciones, y además épica. ■ ***Dani3po***

«SPARTAN ES UNA AVENTURA DE DIMENSIONES ÉPICAS»

POTENCIA A TU HÉROE

Cada vez que acabemos una fase seremos recompensados con una serie de monedas que podremos invertir en mejorar la salud, la fuerza y el poder mágico del héroe. Cuando lleguemos a unos determinados niveles, el equipamiento de El Espartano cambiará, añadiendo nuevas piezas de armadura. De vez en cuando también tendremos acceso a nuevas armas, como el escudo de Medusa, la alabarda de Aquiles o las espadas de Atenea.

LOS PERSONAJES

La interesante trama de *Spartan* se encuentra interpretada por una serie de personajes secundarios que mezclan lo histórico con lo ficticio. El malvado emperador Tiberio cuenta con sus dos generales, Sejano y Craso para expandir su imperio. Cástor y Polux serán los compañeros de fatigas del héroe, y por su camino también se cruzará Arquímedes, Beowulf, la Hidra, el Minotauro...



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Un desarrollo variado y lleno de momentos intensos.
[+] Técnicamente sobresaliente.
[-] Que no vaya a tener el éxito que se merece.
[-] Puede hacerse algo corto para algunos jugadores.

18+

9.4 **GRÁFICOS:** El potente motor permite poner en pantalla decenas de personajes sin que se pierda fluidez.

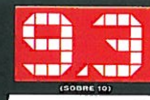
9.3 **AUDIO:** La banda sonora cuenta con algunos temas memorables, y el doblaje al castellano es magnífico.

9.4 **JUGABILIDAD:** El intuitivo control y la variedad de situaciones no dejan momento para el aburrimiento.

8.8 **DURACIÓN:** A pesar de su considerable número de niveles, siempre nos quedamos con ganas de más.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Pocas veces llegan a nuestras manos títulos tan cuidados como este Spartan. La moda de la ambientación clásica cuenta con su mejor representante en este juego, y te hará disfrutar de una manera diferente.



PlayStation 2



■ El poder de Medusa petrificará a los enemigos





El plantel de jugadores es bastante completo



COMPAÑÍA: TAKE 2
DESARROLLADOR:
PAM DEVELOPMENT
DISTRIBUIDOR:
TAKE 2
PAÍS DE ORIGEN:
FRANCIA
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-VARIOS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 1.902 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 49 €

http://www.2ksports.com

TOP SPIN

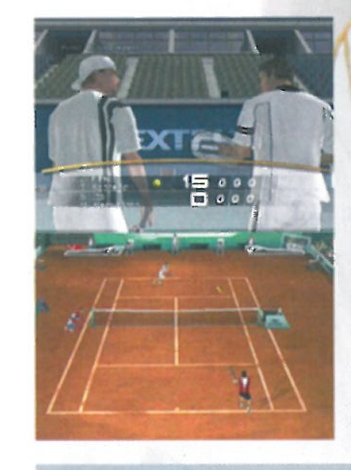
Conviértete en la mejor raqueta del circuito

En un género como la simulación del tenis parece complicado crear algo nuevo. Con una licencia que se convirtió hace tiempo en el referente de este tipo de juegos para un sistema de la competencia, los programadores de **PAM Development** (bajo el nuevo sello de **2K Sports**) han intentado, con bastantes buenos resultados, ofrecer más alicientes que la simple satisfacción de ganar un partido. Aunque el reclamo principal del juego sean, sin duda, las estrellas que lo pueblan, como Maria Sharapova, Venus Williams o nuestro Carlos Moyá, la creación y posterior promoción de nuestro propio tenista en el modo Carrera es sin duda lo que más ocupará nuestro tiempo. Esta modalidad (aparte de las clásicas como el Torneo o Exhibición) añade gran profundidad y duración al título. Concebido como un mapa del mundo por el que movernos libremente, encontraremos entrenadores para mejorar nuestras aptitudes, torneos de dificultad creciente en los que participar, tiendas donde comprar equipamiento, patrocinadores famosos (Adidas, Prince...) e incluso salones de belleza para modificar nuestro corte de pelo. El único aspecto negativo es la elevada duración de los tiempos de carga en esta modalidad. En cuanto al desarrollo de los partidos en sí, la mezcla de *arcade* y simulación no podía ser más acertada. Devolver la pelota es relativamente sencillo, pero hacerlo con garantías de sorprender al rival y dominar todos los golpes nos llevará más tiempo. Una característica que se repite es la posibilidad de imprimir más fuerza a nuestro lanzamiento si mantenemos presionado el botón correspondiente antes de que llegue la bola, algo que añade un gran componente estratégico. Además, cuenta con modalidades On-line para poder disputar partidos con jugadores de todo el planeta. ■ ***Dani3po***



MODO CARRERA

A nuestra disposición tendremos los cinco continentes del globo. Tras crear a nuestro jugador (podremos usar incluso la cámara *EyeToy* para ponerle cara) podremos viajar por el mapamundi compitiendo en diversos torneos de dificultad creciente, tomando clases de entrenadores en los diferentes aspectos del juego y consiguiendo ser esponsorizados por marcas famosas.



Con los botones L2 y R2 podremos determinar nuestra actitud (positiva o negativa) tras haber perdido o ganado un punto

TOP SPIN

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El desarrollo de los partidos es divertido e intenso.
[+] Las animaciones de los jugadores rozan la perfección.
[-] No poder jugar en la parte inferior todo el tiempo.
[-] Los tiempos de carga son bastante elevados.

3+

8.9 **GRÁFICOS:** Destaca la representación de las estrellas del deporte y la variedad de canchas de juego.

8.6 **AUDIO:** Aparte del tema de la intro, sólo cabe destacar el sonido ambiente durante los partidos.

9.2 **JUGABILIDAD:** El control es sencillo pero está lleno de posibilidades, lo que hace muy divertidos los partidos.

9.2 **DURACIÓN:** El modo Carrera y los partidos On-line nos permitirán disfrutar durante mucho tiempo.

PUNTUACION OFICIAL

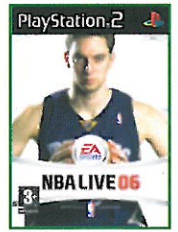
CONCLUSIÓN: No es que PlayStation 2 ande coja en lo que se refiere a juegos de tenis, pero una incorporación como esta es siempre bienvenida. Gustará por igual a los fans del deporte y a los jugadores ocasionales.

9.1 (SOBRE 10)




THE INCREDIBLE
HULK
ULTIMATE DESTRUCTION
"UN JUEGO DIVERTIDÍSIMO. Y CON LOS SUFICIENTES MÉRITOS COMO PARA ADORNAR LAS ESTANTERÍAS DE LOS MÁS EXIGENTES"
MERISTATION.COM
"EL PLANTEAMIENTO Y LA CANTIDAD DE POSIBILIDADES DE SU PROTAGONISTA NOS HA DEJADO IMPRESIONADOS"
HOBBY CONSOLAS
PlayStation 2
XBOX
GAMECUBE
12+
www.pegi.info
MOVIMIENTOS IMPARABLES
ÚLTIMA DESTRUCCIÓN
BATALLAS ÉPICAS
EL MUNDO ES TU ARMA
DISPONIBLE EN PS2, XBOX Y GAMECUBE
MARVEL
RADICAL ENTERTAINMENT
SIERRA
"THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION" Juego interactivo © 2005 Universal Interactive, Inc. Todos los derechos reservados. Marvel, THE INCREDIBLE HULK y los personajes relacionados de los Comics: TM & © 2005 Marvel Characters, Inc. Todos los derechos reservados. Sierra y el logo Sierra son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sierra Entertainment, Inc. en E.E.U.U. y / u otros países. Radical Entertainment es marca comercial o marca comercial registrada de Vivendi Universal Games Canada Ltd. en Canadá, E.E.U.U. y /u otras jurisdicciones. El resto de las marcas son propiedad de sus respectivos propietarios.

La selección española tampoco aparece en esta nueva edición en la que los protagonistas son los actuales componentes de la NBA y jugadores históricos



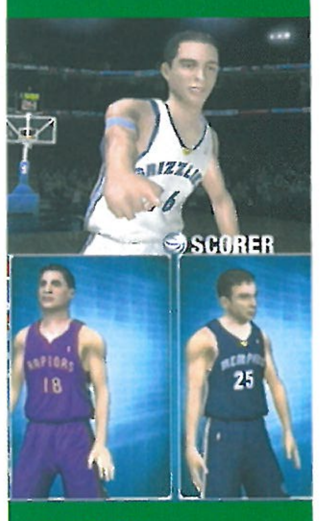
COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR: EA SPORTS
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
EQUIPOS: NBA + HISTÓRICOS
COMPETICIONES: 5
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: 625 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 63,95 €

http://www.espana.ea.com

NBA LIVE 06

El freestyle aborda el juego de las estrellas

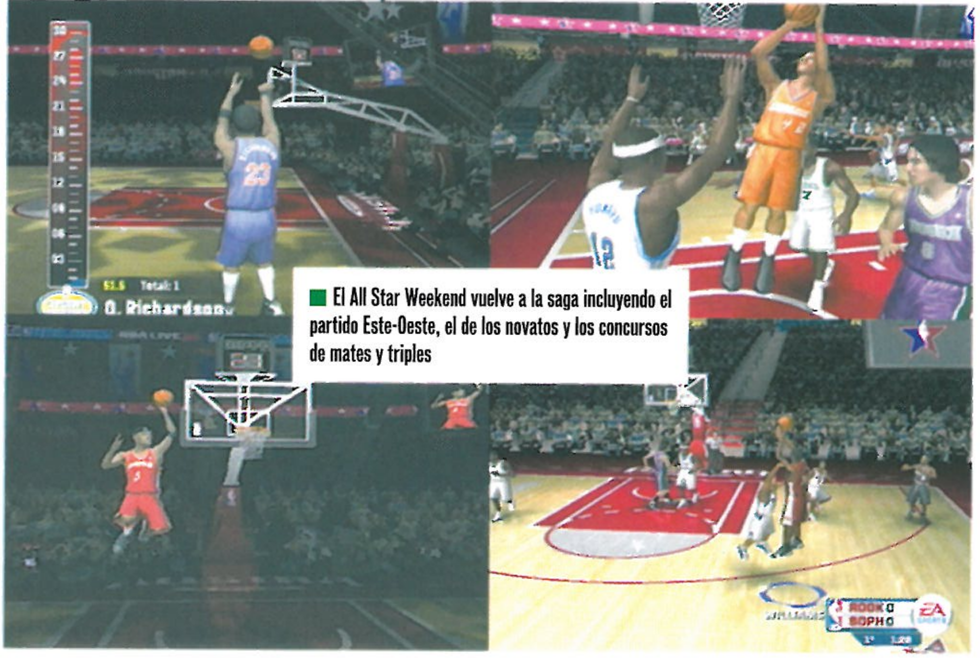
Electronic Arts nos ofrece una nueva versión del programa más veterano en el mundo del baloncesto. La nueva entrega se centra de forma exclusiva en la NBA, dejando a un lado guiños realizados al baloncesto europeo en la versión de 2004, en la que apareció la selección española que participó en el Campeonato del Mundo de Indianápolis. Si el año pasado las principales novedades se centraron en la inclusión del «fin de semana de las estrellas» y en el control de los movimientos en el aire, para la entrega de 2006 el aspecto más novedoso está relacionado con la individualización. Así, se incorpora el denominado *Freestyle Superstars* que permite reproducir las características del juego de las grandes estrellas de la NBA. Para ello, a los jugadores más sobresalientes de cada equipo se les ha asignado una tipología con el fin de que destaquen en alguna de las facetas del juego. De esta manera los grandes defensores tienen una mayor facilidad para robar balones o poner tapones, los jugadores con gran capacidad física son capaces de realizar mates increíbles o los «jugones» ofrecen un amplio abanico de asistencias. Para realizar estas acciones se ha optado por combinar el pulsador «L2» con alguno de los botones frontales. Cada combinación tiene un efecto diferente ofreciendo, entre otras acciones, mates a una o dos manos, pases por debajo de las piernas o asistencias mirando al tendido. Este aspecto, permite un mayor realismo y a la vez multiplica el valor de las estrellas de la NBA. La nueva función asignada



ESPAÑOLES
Aunque esta temporada sólo habrá dos españoles en la NBA, el programa incluye a Gasol y Raúl López en Memphis, y a Calderón en Toronto. Sus valoraciones son, respectivamente, 83, 63 y 62.



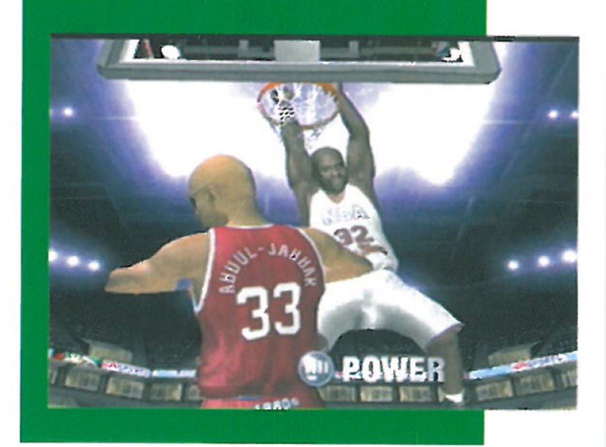
■ Gasol repite como figura publicitaria en el mercado español



■ El All Star Weekend vuelve a la saga incluyendo el partido Este-Oeste, el de los novatos y los concursos de mates y triples

FREESTYLE SUPERSTARS

Las grandes estrellas tienen una serie de capacidades destacadas en función de su juego real. Para ello se les asignan varias tipologías: defensor, jugador atlético, jugón, tirador y director de juego.



al botón «L2» supone una modificación en la configuración de botones con respecto a la de la versión anterior que afectan, fundamentalmente, a las jugadas de espalda a la canasta y las jugadas sin balón. Además, también repercute en los iconos que identificaban las cualidades de cada jugador, que ahora aparecen en la marca en el suelo y en un pequeño recuadro, situado en la parte superior de la pantalla, que muestra las posibles combinaciones para efectuar alguno de los movimientos especiales. Otra de las modificaciones a destacar es el aumento en la fluidez de las acciones que hacen que la sensación de juego sea mucho más rápida. Si a este aspecto le unimos un mayor contacto en los bloqueos y en la lucha por ganar la posición, el resultado es un baloncesto más realista. En el resto de aspectos ***NBA Live 06*** mantiene su amplia variedad y su calidad habitual. De esta manera, vuelven a estar presentes las selecciones históricas, en las que repite presencia el mítico Abdul Jabbar, así como el combinado de los mejores jugadores europeos que participan en la NBA. En los modos de juego no hay grandes novedades, manteniendo la gran variedad de competiciones que ofrecía la versión *2005*. En este sentido destacar el modo Franquicia, en el que hay que ejercer como *manager* y participar en muchas de las decisiones de gestión, así como el fin de semana de las estrellas y los partidos uno contra uno. ■ ***Chip&CE***

NBA LIVE 06

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La individualización de las grandes estrellas.
[+] Las mejoras en el motor gráfico.
[+] La amplia variedad de opciones.
[-] La nueva ausencia de la selección española.

3+

9.5 **GRÁFICOS:** A la perfecta reproducción física de los jugadores se unen transiciones más fluidas y suaves.

9.1 **AUDIO:** Pocas novedades en este aspecto con una música muy similar y los comentarios de Sixto Miguel Serrano.

9.5 **JUGABILIDAD:** El Freestyle Superstar hace que aumente el valor de las estrellas en un equipo.

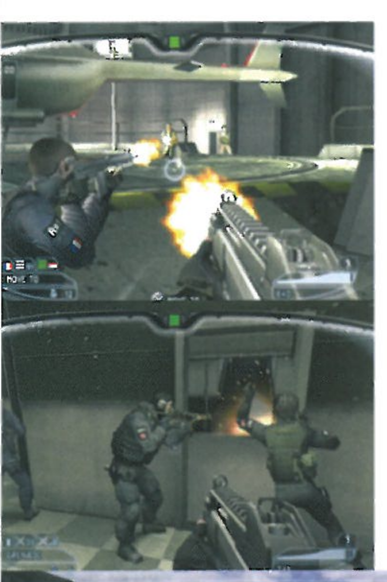
9.3 **DURACIÓN:** El modo Dynasty incluye una enorme variedad de decisiones de gestión.

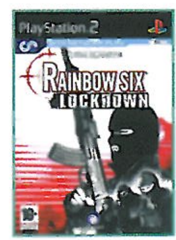
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Una vez comprobado que la aparición de la selección española fue un acontecimiento aislado, EA ha centrado sus esfuerzos en crear diferencias entre las grandes estrellas de la NBA y el resto de jugadores.

9.4 (SOBRE 10)







COMPAÑÍA: UBISOFT
DESARROLLADOR: RED STORM ENTERTAINMENT
DISTRIBUIDOR: UBISOFT
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-16
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 2
MEMORY CARD: 212 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://www.rainbowsixgame.com

RAINBOW SIX LOCKDOWN

Las fuerzas especiales de Ding Chavez regresan a PS2

La enésima entrega de la saga concebida por Tom Clancy llega a **PS2** con un inmejorable aspecto y un desarrollo menos «serio», más adecuado para el público «consolero». Las complicadas misiones típicas de la saga de **UbiSoft**, en las que teníamos que tener muy en cuenta nuestra munición y a nuestros compañeros, así como los objetivos, quedan en el olvido con ***Lockdown***. Ahora las misiones son mucho más claras, no hace falta economizar munición en exceso, el desarrollo de cada fase es más directa (no hay que explorar cientos de puertas) y la interacción con nuestros compañeros de equipo se realiza a través de un sistema muy simplificado de opciones dependiendo de la situación. Resumiendo, **Red Storm** ha creado un título más indicado para consolas, menos realista y más jugable que cualquier *Rainbow Six* ideado anteriormente. Junto a su modo Historia directo y adictivo, ***Lockdown*** presenta un divertido modo multijugador e incluso opciones de juego On-line, que junto a una gran selección de extras (vídeos, personajes extra, códigos de trucos, etc.) conforman uno de los *shooter* más completos del catálogo de **PS2**. Técnicamente, la última entrega de *Rainbow Six* presenta un apartado gráfico que, ayudado por una impecable física y un tratamiento de la iluminación bastante exquisita, hace gala de los entornos y las situaciones más realistas que hemos visto en los 128 *bits* de **Sony**. ■ ***Doc***

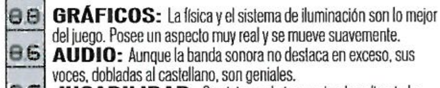


R.S. LOCKDOWN

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El nuevo planteamiento de la saga es todo un acierto.
[+] Su física y su realista tratamiento de iluminación.
[-] Gran parte del componente táctico de R.S. se ha perdido.
[-] El motor gráfico deja bastante que desear en cuanto a fluidez.

16+



8.8 **GRÁFICOS:** La física y el sistema de iluminación son lo mejor del juego. Posee un aspecto muy real y se mueve suavemente.
8.6 **AUDIO:** Aunque la banda sonora no destaca en exceso, sus voces, dobladas al castellano, son geniales.
8.7 **JUGABILIDAD:** Su sistema de juego simple y directo lo hacen muy divertido y jugable. Lo mejor, el modo multijugador.
8.8 **DURACIÓN:** Sus dieciséis misiones, sus extras y los modos de juego On-line te mantendrán enganchado durante meses.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Aunque los fanáticos de la saga pueden quedar decepcionados con la simplicidad de Lockdown, estamos seguros de que esta entrega, con un nuevo desarrollo más accesible, atraerá a muchos más «jugones».



(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial · España

COLOSSEUM
-ROAD TO FREEDOM-





- 6 tipos diferentes de combates: Supervivencia, Batalla campal, Duelo, Lucha por equipos, Caza y Recreación de batallas.



- Juego de acción RPG que incluye personajes reales históricos, incluye los gladiadores más famosos de la época.

LUCHA PARA VIVIR
VIVE PARA LUCHAR

¡YA A LA VENTA!

DYNASTY WARRIORS





- 42 guerreros a elegir y *nuevo* Sistema de Área de Batalla, exclusivo para PSP.
- Cientos de oficiales, caballos y elefantes a utilizar. ¡Intercambia oficiales con la Memory Stick Duo™!




DYNASTY WARRIORS
12+
KOEI






PlayStation.2
PSP








COMPAÑÍA:
VIVENDI UNIVERSAL
DESARROLLADOR:
RADICAL ENT.
DISTRIBUIDOR:
VIVENDI UNIVERSAL
PAÍS DE ORIGEN:
CANADÁ
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
MISIONES: 30
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-INGLÉS
MEMORY CARD: 98 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 44,99 €

http://www.hulkgames.com

THE INCREDIBLE HULK ULTIMATE DESTRUCTION

Desata el lado más destructivo del «gañán» de Marvel

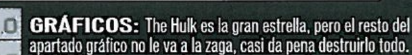
Los dos millones de copias vendidas en todo el mundo del anterior videojuego de *The Hulk* demostraron que, si bien el héroe verde de la editorial **Marvel** no tuvo demasiada fortuna en los cines, sí logró cautivar a los usuarios de consolas. Esta segunda entrega se libera del corsé de tener que adaptar una película para recrear al verdadero Hulk y su ilimitada capacidad para la destrucción. Los canadienses **Radical** han ubicado al gigante verde en escenarios abiertos (como el desierto y una gigantesca ciudad) para que el jugador pueda divertirse a su antojo destruyendo coches, camiones, tanques, helicópteros... mientras resuelve misiones principales y secundarias, al estilo del *Spider-Man 2* de **Treyarch**. Unos gráficos muy resultones se encargan de aportar espectacularidad a una mecánica sencilla y divertida, capaz de atraer por igual a los *fans* de *The Hulk* como a aquellos que sólo ansían pasar un buen rato dando rienda suelta a su agresividad. A lo largo de 30 misiones, La Masa (como es conocido *The Hulk* entre los lectores más castizos) será capaz de ejecutar hasta 150 tipos de ataques diferentes a la hora de combatir a la policía, al ejército y viejos conocidos, como Abominación. Este repertorio de movimientos y poderes especiales irá ampliándose en concordancia con el marcador de puntos, al igual que el número de extras desbloqueados (entre ellos portadas históricas de los cómics de *The Hulk*). Sin otra pretensión que divertir, **Radical Ent.** ha vuelto a dar en el clavo con este juego. ■ ***Nemesis***

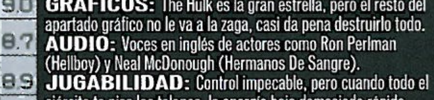


NADA DETIENE A HULK
La Masa es capaz de levantar un camión como si fuera una pluma y trepar a todo trote por la fachada de los rascacielos.









LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La total libertad de acción que ofrece la mecánica de juego.
- [+] La capacidad destructiva de La Masa, no deja nada en pie.
- [-] No hay fases protagonizadas por Bruce Banner, sólo por La Masa.
- [-] Muchos no se acercarán a este juego al recordar el anterior.

12+

9.0 **GRÁFICOS:** The Hulk es la gran estrella, pero el resto del apartado gráfico no le va a la zaga, casi da pena destruirlo todo.
8.7 **AUDIO:** Voces en inglés de actores como Ron Perlman (Hellboy) y Neal McDonough (Hermanos De Sangre).
8.9 **JUGABILIDAD:** Control impecable, pero cuando todo el ejército te pisa los talones, la energía baja demasiado rápido.
8.5 **DURACIÓN:** Los escenarios abiertos, al estilo GTA, consiguen «estirar» el juego más allá de las misiones principales.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Así debería haber sido el anterior juego de La Masa: divertido, demoledor y acorde con la destructiva leyenda del gigante verde de la editorial Marvel. No es una obra maestra, pero no defraudará a los amantes del personaje.



CONCURSO

RELOJES BIG TIC DE FOSSIL

REGALAMOS 30 RELOJES BIG TIC

Fossil y **PlayStation 2 Revista Oficial** te presentan los nuevos modelos de Fossil basados en clásicos como Centipede, Breakout y Asteroids. Si quieres ganar uno de estos 30 relojes Big Tic, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del próximo 17 de octubre.



¿Cuál de estos juegos no aparece en los relojes Big Tic?

A) Breakout **B**) Centipede **C**) Super Mario

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra fossilps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: fossilps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de octubre.

ON-LINE

Todo lo que necesitas saber sobre el juego en red

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE#2

Comparte el miedo con los demás



PERIFÉRICOS UTILIZABLES: TECLADO USB (SÓLO LOBBY)
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: MUY BUENA
NÚMERO DE JUGADORES: 2-4
MODALIDADES ON-LINE: 1

Al fin los seguidores de la saga pionera del género *Survival Horror* podrán disfrutar, en Europa, con aventuras On-line para un máximo de cuatro jugadores simultáneos. Junto a esta importante mejora con respecto a la primera entrega (al menos para los usuarios europeos, que no pudimos jugar On-line con el primer *RE Outbreak*), **Capcom** también ha diferenciado más a los personajes, convirtiendo la experiencia On-line en una aventura en la que el factor cooperativo resulta importante. Así, dependiendo del personaje seleccionado, podremos lanzar *medikits* a los compañeros, practicar vendajes, realizar *combos* especiales con armas blancas, etc., algo que en conjunción hará las partidas más variadas y divertidas, aunque la compenetración entre distintos personajes no será esencial para avanzar en la aventura. De hecho resultará más productivo aprender las nuevas habilidades «genéricas» (como la de avanzar mientras se apunta con un arma) que utilizar las individuales en favor del equipo. Es una lástima que **Capcom**, aunque ha mejorado algunos puntos con respecto a *RE Outbreak File#1* (como sus infinitas cargas), no haya sido capaz de incluir elementos vitales para un juego On-line fluido, como la posibilidad de comunicarnos con los demás jugadores con el headset USB. ■ ***Doc***

ON-LINE

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: El concepto de un RE multijugador es de lo más atractivo, aunque Outbreak File#2 carece de ciertos elementos que harían su desarrollo mucho más fluido, como la posibilidad de utilizar el headset USB para comunicarnos.

7.9

PlayStation 2 Revista Oficial - España

■ En el Lobby será el único sitio donde podrás comunicarte a través de un teclado USB con los demás. Durante el juego sólo podrás gesticular con el stick derecho

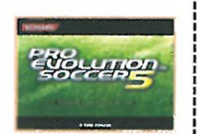
MODO ON-LINE

Justo debajo del menú de opciones encontraremos la opción para jugar a través de Internet. La opción está presente desde la primera *beta* del juego que hemos recibido.

PRO EVOLUTION SOCCER 5

La oportunidad para demostrar tu habilidad al mundo

La nueva entrega de ***PES5*** vendrá cargada de novedades; **Konami** ha incluido nuevas licencias, nuevos regates, un desarrollo en los partidos más realista y complicado... Y al fin tendremos la oportunidad de jugar con cualquier aficionado al fútbol virtual a través de Internet. Tras el éxito obtenido en la versión Xbox de *PES4* con su modo On-line (eso sí, después de solucionar algunos fallos garrafales), era de esperar que **Konami** incluyese al fin dicho modo en **PlayStation 2**, al que se le han añadido algunas novedades. La más importante, sin duda, es la posibilidad de participar junto a un amigo, en el mismo equipo y consola, contra otra persona (o personas) a través de la red, desmintiendo el rumor (cuando menos, improbable) que decía que un total de ocho diferentes jugadores podrían conectarse en un mismo partido de ***Pro Evolution Soccer 5***. Además, aunque aún no ha sido confirmado por **Konami**, todo parece indicar que los partidos a través de Internet no sólo estarán disponibles a través del modo Exhibición, y podremos participar en campeonatos y ligas organizadas por el servidor o *Host* que crea los partidos. **Konami** asegura que la diferencia entre jugar On-line y Off-line es inexistente, aunque suponemos que dependerá de la calidad de la conexión de cada uno de los dos jugadores. En cuanto tengamos en nuestras manos la versión final del juego, no os podéis perder nuestro *Test* On-line para averiguar si ***PES5*** está a la altura de las expectativas. ***Doc***



PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: MUY BUENA
NÚMERO DE JUGADORES: 4 (2 POR CONSOLA)
MODALIDADES ON-LINE: 3

ON
Lo mejor de sus posibilidades On-line es el modo «Dos contra Dos». Al fin podremos jugar al mejor juego de fútbol a través de Internet

OFF
Lo peor es que hemos tenido que esperar varias entregas de Pro Evolution Soccer para poder disfrutar del deseado modo de juego On-line

TOP ON-LINE




FORMULA 1 2005
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO




TIMESPLITTERS: FUTURO PERFECTO
COMPAÑÍA: EA GAMES
MODO ON-LINE INCLUIDO




KILLZONE
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO




RESIDENT EVIL: OUTBREAK FILE#2
COMPAÑÍA: CAPCOM
MODO ON-LINE INCLUIDO

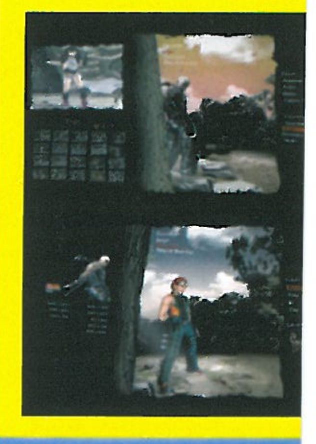



MONSTER HUNTER
COMPAÑÍA: CAPCOM
MODO ON-LINE INCLUIDO

LA WEB DEL MES:

http://www.tekken-5.com

Hace unos meses os desvelamos la página oficial de la *coin-op* de *Tekken 5*. Ahora, la web es la de la versión para **PS2**. Descubre toda su historia, descarga fondos, salvapantallas, etc.



POR ANGELFRAN



Para llegar hasta el final

Compañía: Capcom
Género: Survival Horror
País de Origen: Japón
Memory Card: 384 KB

http://www.capcom.com/reof2/

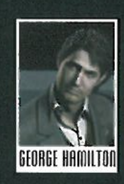
LOS PROTAGONISTAS



Un policía disciplinado, joven y con un excelente conocimiento de las armas de fuego. Es ideal como personaje principal, ya que es uno de los más equilibrados y fáciles de manejar, sobre todo para los novatos en Resident Evil.



Un viejo soldado con una amarga experiencia en Vietnam y un tipo duro como guarda de seguridad. Mark, a pesar de contar con 50 años de edad, es un tipo muy duro e idóneo para destrozar a zombis con armas contundentes. No obstante, es un tipo antipático y huraño, incluso con los que se llevan bien.



Apuesto doctor al estilo del Dr. «Clooney» de la serie televisiva Urgencias y que resulta muy útil para el jugador por su arte para mezclar hierbas curativas. Algunas mezclas tienen mucho más valor que los botiquines y medicamentos encontrados en el suelo durante la aventura.



Una atractiva camarera, sensual como ella sola, frágil y delicada... lo que significa que es un peligro llevarla como compañera, ya que es el plato preferido de los zombis. En cambio, resulta una excelente aliada dispuesta a curar con las vendas y hierbas. Imprescindible que vaya acompañada de Kevin.



Todo un manitas a la hora de reparar cosas o encontrar una utilidad al objeto más inesperado como si fuera un McGyver cualquiera. David no es de los mejores luchadores, pero es hábil con el cuchillo y su linterna puede aportar algo de «luz» a las situaciones más oscuras.



Cumple el papel a la perfección de chica resuelta y decidida como buena periodista que es. Sus habilidades como periodista de investigación le permite adivinar pistas y una cierta habilidad para las cerraduras y cajones. No es una buena luchadora cuerpo a cuerpo, pero tiene un arma eléctrica de defensa. Imprescindible acompañarla de algún tipo con arma de fuego.

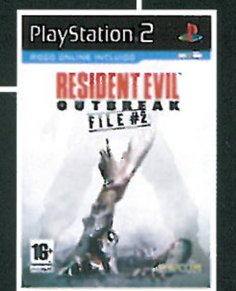


Jim cumple el papel a la perfección de chico de color simpático y «sabelotodo» que tantas veces hemos visto en las películas. No es uno de los personajes más destacados para avanzar en todos los escenarios, pero cuando se trata de despistar a los zombis «haciéndose el muerto» entre ellos, Jim es ideal para ello.



Un personaje que, sabiamente controlado, puede convertirse en uno de los más equilibrados en todos los escenarios del juego. No tiene una gran fuerza, pero sabe evadir golpes y contraatacar. Así, si dispone de una buena arma, puede resultar mortal. Además, incorpora el doble de huecos en el inventario, por lo que puede transportar muchos más objetos para ella y sus aliados.

Los supervivientes de Raccoon City continúan en su odisea de escapar de la ciudad. En esta guía te ofrecemos todas las claves que necesitarás para que puedan por fin conseguirlo



RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

La nueva entrega de Resident Evil está bastante orientada al modo multijugador, donde encontrarás un gran número de secretos y sorpresas, aunque en esta guía nos centraremos en la modalidad de aventura para un solo jugador.
Como principal novedad, tendrás que elegir un personaje principal y dos aliados que, aunque controlados por la consola, podremos darles órdenes o peticiones. La gracia de esto consiste en que por azares de la vida de cada uno, algunos personajes se llevan mejor y otros peor, por lo que te puede ser de utilizad la siguiente información que indica qué personajes se llevan peor o mejor entre ellos.
Cada personaje tiene sus pros y sus contras, de tal modo que debes buscar un grupo muy equilibrado. Una buena elección para los más novatos es Kevin, que gracias a su capacidad para disparo y las habilidades de Cindy como enfermera, supone un grupo bastante equilibrado. De todas formas, en la guía se darán las indicaciones básicas para que cualquier grupo pueda avanzar.
El juego se compone de varios escenarios no conectados entre sí. El primero es el inevitable Tutorial.

RELACIÓN ENTRE PERSONAJES

NOMBRE	BUENA	MALA	NOMBRE	BUENA	MALA
KEVIN	Yoko George Cindy	Mark David Jim	DAVID	Yoko Mark	Cindy
MARK	Jim David Yoko	Kevin George	ALYSSA	George David	Jim
JIM	Mark Cindy	Yoko	YOKO	Jim Alyssa	George
GEORGE	Kevin Cindy	Mark David Jim	CINDY	George Kevin	David

TRAINING GROUND

La trama de este episodio es muy sencilla y lineal. En la sala inferior del bar debes recoger tres documentos con información básica sobre el personaje que has elegido y los movimientos y acciones especiales que puede realizar. Una vez que hayas cogido los tres documentos aparecerá una llave en el suelo, cógela y podrás abrir las escaleras, donde aparecerá un nuevo aviso. En el siguiente piso, ve por el pasillo de la izquierda y allí coincidirás con un aliado, momento que aprovecha el Tutorial para enseñarte a dar órdenes, curar a tus aliados o utilizar el sistema de inventario compartido.
Sigue subiendo por las escaleras donde tendrás que reptar. Después, utiliza las hierbas curativas. A continuación, ve a la azotea donde tendrás un único combate con un zombi bastante insulso. De todas formas, los programadores han dejado un buen número de armas esparcidas por el suelo. Escoge la que más te guste y pega tres tiros o dos buenos golpes al bicho. Un simple aperitivo para los platos fuertes de los próximos episodios.

WILD THINGS



El Zoo te espera y lo que hay dentro no es particularmente bueno. Tras la animación inicial, recoge todos los objetos de la zona, para no complicarte excesivamente con los zombis, escoge la opción Fácil. Comprobarás

CLASES DE HIERBAS

__Algunos de los personajes son expertos en manejar hierbas y pueden ser un buen remedio en caso de un desgraciado encuentro con un zombi. Aquí tienes la tabla de hierbas y el porcentaje de puntos de vida que recuperan:

Verde:	500	Verde + Verde + Verde:	1.700
Verde + Azul:	500	Verde + Rojo:	2.000
Verde + Verde:	1.000	Verde + Azul + Rojo:	2.200
Verde + Verde + Azul:	1.000	Spray	Cura total

que los miembros del grupo recogen objetos por su cuenta, por lo que antes de avanzar a una nueva zona, siempre comprueba el inventario de tus aliados.
Si intentas entrar en el Zoo, verás que la puerta está totalmente cerrada. Debes dirigirte al restaurante situado más abajo, las puertas estarán cerradas y, dependiendo del personaje que hayas elegido, podrás tener derribarlas o forzarlas. En el interior del restaurante, encontrarás hierbas, munición, una nota con la combinación de la puerta del Zoo en la cocina y una especie de alicates con las que también puedes abrir la puerta del Zoo, así como las jaulas, por lo que te serán muy útiles. Explora el callejón de atrás para recoger más objetos. Vuelve a la entrada del Zoo, abre la puerta de la forma que quieras y



tendrás tu primera «sorpresa». De momento, intenta evitar al elefante y recoge el mapa que hay en el tablero de avisos de la izquierda. Avanza hacia arriba y ten cuidado con las hienas. Llegarás hasta una pequeña oficina donde podrás grabar la partida en la máquina de escribir. Recoge la llave «elefante» y utilízala para abrir la oficina que tiene una curiosa estatua que te da objetos a cambio de medallas, según el nivel de dificultad.
Sal al exterior y ve al Norte, usa la llave «elefante» para tener acceso a una nueva área. Sube por las escaleras. Sigue avanzando y verás a un tipo no infectado. Habla sobre el sistema de control de las jaulas y busca una cinta de grabación, úsala en el grabador y cuando el elefante aparezca, emplea el sistema de control para encerrarle.
Ve ahora hasta la sala de suministros y recoge todos los objetos que puedas. Vuelve ahora hasta el patio donde se halla el elefante para matarlo, si no lo has hecho antes, y recoge el emblema rojo.
Tras esto, ve al Norte y dirígete al terrario, donde hay nuevos enemigos en forma de apestosos insectos y plantas venenosas. Lo primero que tienes que hacer es destruir la horrorosa Rafflesia y recoger el emblema azul del león.
Con los dos emblemas ya puedes ir a la puerta principal y colocar los emblemas para enfrentarte con el jefe final. También puedes explorar la zona del lago para recoger munición, un potente rifle y algunas hierbas para curarte, aunque en modo Fácil debes ir sobrado de vida en estos momentos. Deberás enfrentarte al león zombi en estos momentos, pero si antes no has matado al elefante en la jaula te enfrentarás con él también. Ambos jefes disponen de una barra de vida bastante grande y el animal es temible en sus ataques frontales, pero si te has traído la cinta grabada, úsala en el reproductor y el elefante atacará al aparato, perdiendo bastante vida al chocar. Momento de acabar con él con tu rifle.
El león usa la táctica principal de saltar desde el aire. Bien, momento de acribillarlo a balazos.
Las pistolas no son muy útiles con este Jefe, por lo que debes haber encontrado el rifle y tener munición de sobra. La mejor táctica para ir «descansados» es haber matado al elefante anteriormente.
Tras liquidar al león, sólo hay que ir al punto de rescate y fin del escenario.



UNDERBELLY

Los túneles del metro conforman el siguiente entorno del escenario Underbelly y supone un ambiente bastante terrorífico y claustrofóbico.
Como estamos en el metro intenta coger a Jim como personaje principal. Te será útil para abrir unas cuantas puertas que necesitan una llave especial, así que con Jim no perderás tiempo buscándola.
Recoge los objetos de las escaleras y de la sala del control de acceso.
Avanza a través del control. No bajes por las escaleras a la plataforma del tren y explora las distintas habitaciones para recoger los objetos. En el cuarto de baño femenino hay una máquina de escribir donde podrás grabar la partida. Llegarás a una habitación donde necesitarás la llave de los empleados. Si está Jim contigo, no hay problema, si no deberías ir hasta el andén donde está situado el tren y recoger la llave que se encuentra en su interior. Si no lo está, tus aliados, habrán cogido la llave. De vez en cuando, es necesario revisar los inventarios de los aliados en busca de objetos que nos sean necesarios.
Bien, ahora podrás abrir la puerta.
Recoge todos los objetos que hay a lo largo de las habitaciones de los empleados. Jim podrá recoger un documento que te servirá para resolver un puzzle opcional. Sigue explorando y dirígete a la zona Este del mapa. Pasa por el pasillo de empleados hasta la habitación de control donde deberás resolver el puzzle.
Avanza, hasta que llegues a la «Break Room» y recoge una llave que te permite abrir la puerta del principio que permanecía cerrada. Ve por allí hasta la torre de ventilación y ten mucho cuidado con los nuevos enemigos. En la habitación con el generador eléctrico, recoge la válvula, pero todavía no pongas en marcha el motor. Baja hasta la zona inundada y bombea el agua con ayuda de la válvula, a continuación repara la cañería con una especie de plástico de vinilo. Sal de la habitación cuando esté totalmente libre de agua, ahora sí podrás poner en marcha el motor eléctrico.
Ve de nuevo a la «Break Room» para resolver un nuevo puzzle. Ve de nuevo a la habitación de suministros para llenar tu inventario. Deberás bajar de nuevo a la habitación inundada y volver a reparar la avería. Esta vez recoge el emblema del suelo.
Sal allí y ve al tren, donde deberás utilizar el emblema.
Tras la secuencia cinemática, sal al anden y recoge un nuevo emblema y utilízalo en el mismo lugar del otro emblema. Sigue avanzando hasta que tengas el combate con el gran «boss», un monstruo bastante difícil de abatir y que proporciona grandes golpes físicos. Lo mejor es dispararle a la cabeza, que es su punto débil. Una vez liquidado, escapa en el tren.

FLASHBACK

Tras la secuencia inicial con el dueño en la cabaña, recoge los objetos del interior de la casa, sal al exterior y sigue recolectando los objetos del exterior. Persigue al dueño de la cabaña a través del bosque. Pero cuando te espere en las intersecciones, aprovecha para explorar la zona y recoger objetos, especialmente hierbas. También ten cuidado con los zombis espantapájaros. Hay

MODO MULTIJUGADOR

__A pesar de la poca popularidad que tiene en Europa los juegos de consola en la Red, Capcom ha lanzado este juego de la misma forma que sus homónimos en Japón y EE.UU. La guía básica del juego que hemos publicado se refiere a los aspectos más importante del modo para un único jugador, pero todo cambia a la hora de utilizarlo en Red, y la cierta monotonía del desarrollo en los últimos niveles se disipa por completo en el modo multijugador.



Con más canciones en español que nunca
AMARAL
El universo sobre mí
MELENDI
Caminando por la vida
LOQUILLO Y TROGLODITAS
Cadillac solitario
EL ARREBATO
Búscate un hombre que te quiera
HÉROES DEL SILENCIO
Mar adentro
LOS RONALDOS
Idiota
DAVID BISBAL
Bulería
JARABE DE PALO
La flaca
Y MUCHOS MÁS...
¿HARTO DE MONTÁRTELO SOLO?
Con Singstar Pop. Móntate la fiesta a tu manera.
PlayStation 2
Próximamente también disponibles las mejores canciones en inglés de los 80 con singstar '80s
PlayStation 2
singstar pop
3+

NIVELES DE DIFICULTAD

__En un principio, los escenarios están disponibles en modo Fácil y Normal. Según vayas jugando y obteniendo objetivos, estarán disponibles los distintos modos que se distinguen de los demás porque hay menos objetos por recoger, menos munición, hierbas medicinales y aumenta el número de enemigos, así como su propensión a infectarnos. Si eres un amante de las aventuras tradicionales con pocas dosis de acción, el modo Fácil es el que mejor se adapta a tu forma de jugar, mientras que el modo Normal no se diferencia en gran medida del otro, pero sí que te ofrece más oportunidades de matar zombis e incluye nuevos retos como distribuir sabiamente los objetos del inventario.

algunos bastante peligrosos.
Llegarás al puente colgante, examina sus extremos para encontrar nuevos objetos. Sigue avanzando y llegarás a la parte trasera del hospital. Entra en el jardín y examina el recorte de periódico colgado en la pared y recoge las hierbas que necesitas.
Abre la desvencijada puerta trasera y te encontrarás con la desagradable sorpresa de un tipo armado con una hacha y que resulta casi invencible, pero si le dejas malherido no te perseguirá de manera tan incansable. No obstante, es un tipo que puede darnos muchos problemas. Sigue explorando este nivel y coge los objetos a la máxima velocidad que el tipo del hacha te permita.
En la recepción, toma más hierbas y sobre todo el mapa. Sigue avanzando y en la «Examination room», podrás encontrar bastantes objetos de ayuda médica, y sobre todo una jeringuilla necesaria para dejar fuera de combate a las plantas zombi.
Ve al edificio auxiliar en busca de objetos, especialmente en taquillas y cajones donde hay una botella vacía. Esta botella puede rellenarse con un líquido especial que sirve de «bomba» para los zombis.
Continúa, deberás usar la jeringuilla en la planta hasta llegar a la farmacia, donde puedes rellenar la jeringuilla y las botellas. Recoge la llave y sigue avanzando hasta las escaleras donde llegarás progresivamente hasta el tejado.
Mientras subes por la escalera te encontrarás de nuevo con el tipo del hacha. Bien, enfréntate de nuevo con él, hasta que consigas que caiga por el hueco. Sigue subiendo hasta el tejado y ten preparada la jeringuilla para eliminar a las plantas.
Ve al otro lado del tejado y baja por las escaleras. Encontrarás un hacha que puede servirte para destrozar las plantas que se pongan por delante.
Ahora baja por el agujero que hay delante de donde encontraste el hacha. Llegarás a una habitación que contiene la llave del administrador del Hospital, recógela y sube por las escaleras del edificio principal del Hospital.
Ve al segundo piso, a la habitación 201, allí está la única máquina de escribir del escenario, por lo que aprovecha la situación. Graba la partida y en el segundo piso encontrarás el despacho del administrador. Allí coge el lanzagranadas y la munición, porque lo vas a necesitar.



Sube por las escaleras y avanza hasta el tejado del edificio principal. Allí acabarás con buena parte de las plantas. Déjate caer por el agujero hasta la habitación 202 y explora esta habitación, y la 203 para más objetos.
Ahora ve al primer piso a la habitación de cuidados intensivos donde tendrás tu «boss particular»: una planta gigante. Se trata de un enemigo poderoso y efectivo en sus ataques, así que necesitarás el lanzagranadas.
Una vez destruida, escapa del hospital para que termine esta pesadilla, aunque podrás enfrentarte por última vez al tipo del hacha si quieres aumentar tu puntuación final.

DESPERATE TIMES

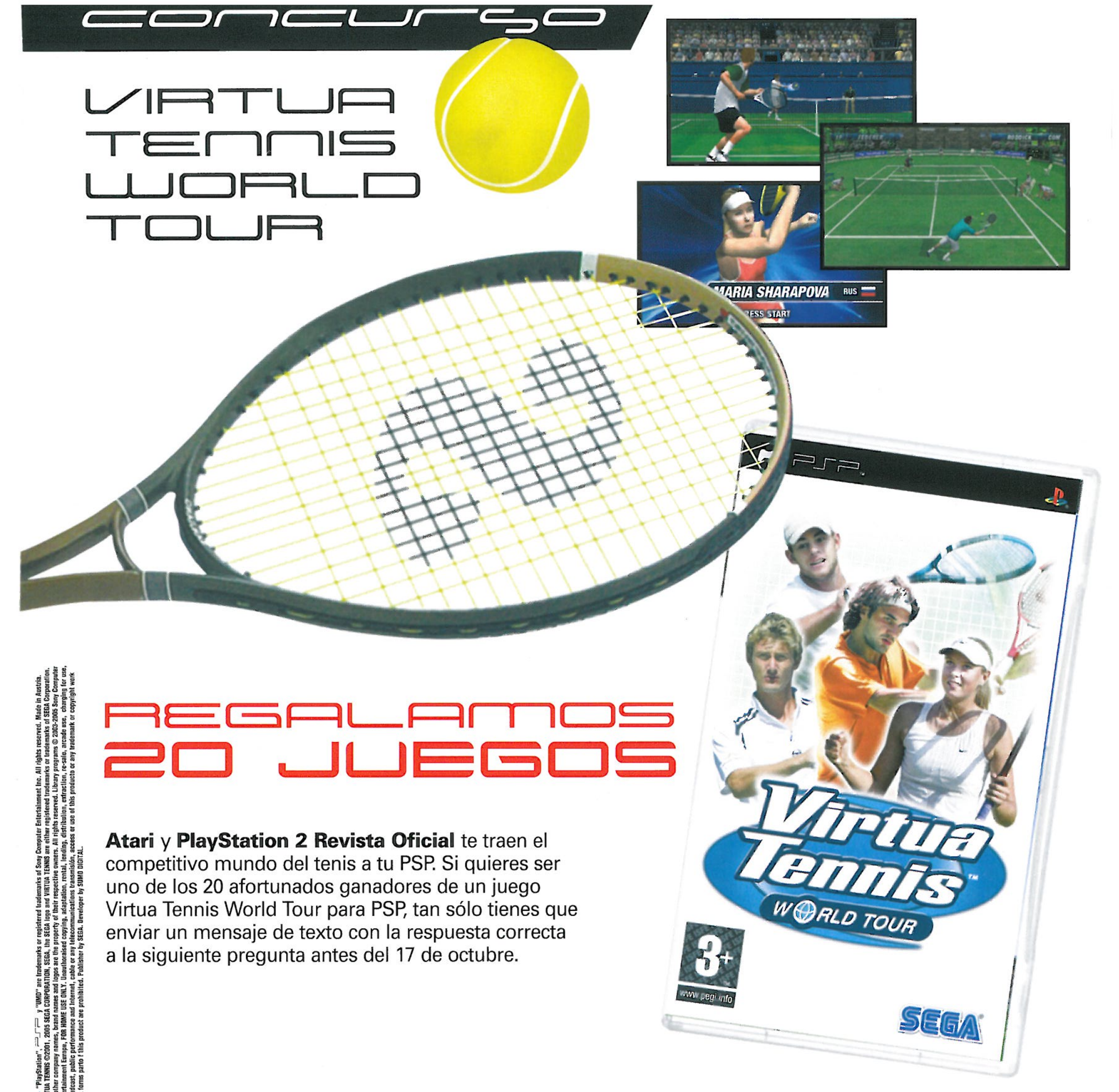
La acción empieza en el Museo donde hay una larga lista de objetos para recoger en el Hall. Busca en el unicornio para munición y sube por la escalera.



Explora el escenario, incluida la puerta de la comisaría, en busca de objetos. En algunas habitaciones de este nivel hay una especie de gas venenoso que se activa a modo de defensa antiladrones.
No es un nivel muy complejo, pero sí sufrirás constantes ataques de zombis. Un consejo es usar a Alyssa como miembro de tu grupo, para poder abrir el gran número de cajones y compartimentos ocultos del museo.
Ve a la zona Este del museo. Abre la puerta y llegarás a la recepción, donde podrás recoger un documento con la combinación que abre una caja fuerte.
En el Lobby coge unos cuantos objetos. Luego abre el unicornio y regresa por el Lobby para llegar hasta el pasillo. Recoge los objetos y abre el otro unicornio pare recibir más objetos. En la sala de interrogatorios, mueve la mesa y verás un agujero que comunica a la otra habitación que incluye muchos más objetos.
Regresa al pasillo, en la oficina situada al Este, hay varios cajones que uno de ellos debe abrirse con uno de los documentos encontrados en escenarios anteriores. La clave es 0325.
Busca en la pequeña oficina para obtener la combinación del símbolo del Onyx; una vez que lo tengas, colócalo en el pasillo principal del museo.
Ve ahora hasta las escaleras de emergencia y sube por ellas. Ve hasta la sala de espera, donde hay más armas y munición. De allí sube al tejado para dar cuenta de un buen número de zombis.
Baja por las escaleras y ve a la sala Este del primer piso. Utiliza a Alyssa para «limpiar» los cajones. Baja al salón principal del nivel inferior y mata al zombi, después recoge todos los objetos que encuentres.
Entra en la sala de autopsias y recoge el símbolo de la Esmeralda. Si no lo encuentras, examina el inventario de tus aliados. Ahora ve a la «Substation Room», donde se esconde un informe secreto, que es la clave para el último símbolo.
Entra en el parking y si tienes a Mark en tu equipo podrás mover el coche para encontrar más objetos.
También puedes romper una caja que te conducirá a un pasaje secreto.
Sigue avanzando hasta que llegues al «Holding Cell» donde utilizando el informe secreto, recibirás el último símbolo: el Zafiro. Úsalo conjuntamente con el de la Esmeralda. Sólo queda uno. De momento, ve al ala Este del segundo piso y en la sala de espera, encontrarás el Onyx. Colócalo donde los demás...
El final ya está muy cerca.
Equípate bien y el combate contra el zombi empezará en la puerta de la comisaría. Después, coge la llave y ve al tejado, tira la valla hacia la puerta de la comisaría, así crearás una barricada que te ayudará a enfrentarte a la gran ofensiva zombi.
Dependiendo del nivel de dificultad que hayas escogido, el número de zombis a abatir varía. Así, en el nivel Fácil aparecerán unos diez zombis, dando lugar así al gran final de este impresionante escenario...

INVENTARIO Y PERSONAJES

__Uno de los «secretos» del juego es la sabia elección de los personajes para cada escenario. Jim tiene una cierta ventaja en el metro al ser un empleado de la compañía metropolitana y Alyssa resulta muy útil para abrir cajones. Es bueno tener siempre a un tipo «fuerte» como Kevin o Mark para la ración de «golpes», pero uno de los personajes más útiles es Yoko, gracias a su capacidad de inventario doble y a que será de gran ayuda a la hora de almacenar armas, munición u objetos curativos.



REGALAMOS 20 JUEGOS

Atari y **PlayStation 2 Revista Oficial** te traen el competitivo mundo del tenis a tu PSP. Si quieres ser uno de los 20 afortunados ganadores de un juego Virtua Tennis World Tour para PSP, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 17 de octubre.

SUMO SEGA 3+

¿Qué tenista español aparece en la carátula del juego?

A) J.C. Ferrero **B**) Ronaldinho **C**) F. Roche

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra virtuaps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: virtuaps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de octubre.

THE INCREDIBLE HULK ULTIMATE DESTRUCTION

En el Menú de Extras, ve a la pantalla de códigos e introduce cada password. (Algunos no funcionarán hasta que no hayas desbloqueado esa opción en el juego).

TODOS LOS COCHES SON TAXIS
CABBIES

SHORTS DE LA BANDERA ESPAÑOLA PARA HULK
BANDERA

SHORTS DE LA BANDERA AMERICANA PARA HULK
AMERICA

SHORTS DE LA BANDERA AUSTRALIANA PARA HULK
AUSSIE

SHORTS DE LA BANDERA CANADIENSE PARA HULK
COCANADA

SHORTS DE LA BANDERA ALEMANA PARA HULK
DEUTSCH

SHORTS DE LA BANDERA JAPONESA PARA HULK
FURAGGU

SHORTS DE LA BANDERA BRITÁNICA PARA HULK
FSHNCHP

SHORTS DE LA BANDERA FRANCESA PARA HULK
DRAPEAU

SHORTS DE LA BANDERA ITALIANA PARA HULK
MUTANDA

GRÁFICOS EN BLANCO Y NEGRO
RETRO

MODO SEPIA
HISTORY

DUPLICA LAS HABILIDADES DE HULK
DESTROY

DESBLOQUEA EL MODO TRÁFICO MASIVO
TRANSIT

TRÁFICO LOCO
FROGGIE

DOBLE VALOR PARA LAS RECARGAS DE VIDA
BRINGIT

10,000 SMASH POINTS
SMASH10

15,000 SMASH POINTS
SMASH15

5,000 SMASH POINTS
SMASH5

GORILAS POR TODAS PARTES
KINGKNG

DESBLOQUEA A ABOMINACIÓN
VILLAIN

DESBLOQUEA A HULK GRIS
CLASSIC

DESBLOQUEA LA SKIN DE JOE FIXIT
SUITFIT

DESBLOQUEA EL MODO ANTIGRAVEDAD
PILLOWS

BIG MUTHA TRUCKERS 2

En el menú principal, coloca el cursor sobre la opción «Al volante» y presiona el botón Círculo para activar el menú de trampas. Después, introduce cada código para activar cada truco.

MISIONES DESBLOQUEADAS
MISSIONS

POLIS SIEMPRE EN LA CARRETERA
COPS

INVENCIBLE
NODAMAGE

DINERO
CASH

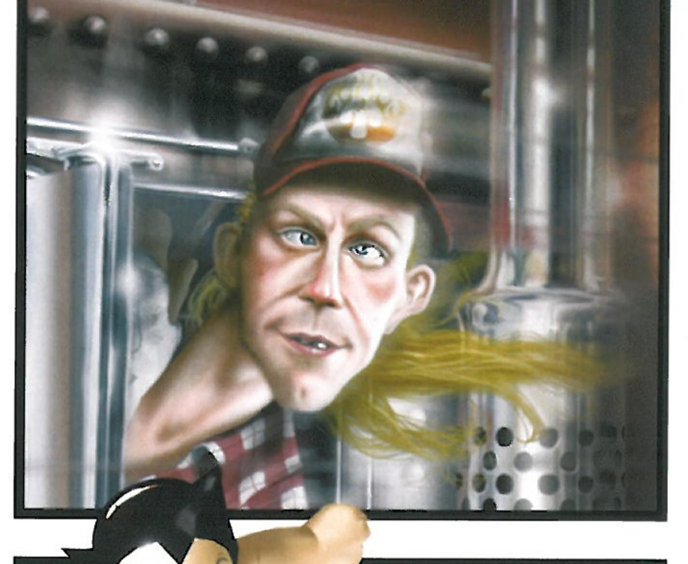
SIN PASMA
NOCOPS

PUENTE DE TRANSPORTE RÁPIDO
BRIDGE

MOTEROS SIEMPRE EN LA CARRETERA
BIKERS

SOBORNAR AL JURADO
PJ

ABRIR GALERÍA
GALLERY



ASTRO BOY

INVENCIBLE
Con el juego en pausa pulsa Select, R1, R1, L1, L1, R3, L1, Select, R3.

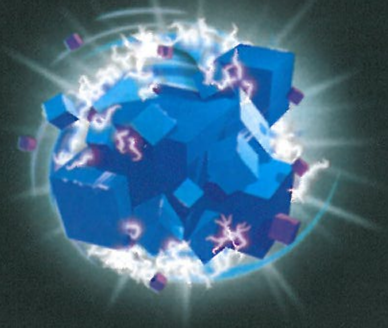
COMPLETA LA BARRA DE ENERGÍA
Con el juego en pausa pulsa L1, L1, Select, Select, R1, L1, R3.



JUICED

TODOS LOS COCHES EN MODO ARCADE
Para desbloquearlos, introduce PING como código en la sección de Trucos.

DINERO INFINITO EN MODO CARRERA
Para conseguirlo, introduce FAST como código en la sección de Trucos.



CONSULTORIO OFICIAL DE PlayStation 2

¡PONTE LAS PILAS!

+

La excelente acogida de PSP el día de su lanzamiento en nuestro país. Las reservas de la portátil de Sony en España llegaron a la nada despreciable cifra de 70.000 consolas, y desde el primer día los usuarios han podido disfrutar de un amplio catálogo de juegos y películas en formato UMD. ¡Un prometedor comienzo!

−

A día de hoy, ninguno de los lanzamientos en formato UMD-Vídeo para PSP incluye ningún tipo de extra, y las compañías cinematográficas no se han pronunciado aún al respecto. Teniendo en cuenta el precio al que han salido las películas en este formato sería interesante que incluyeran jugosos extras.

PlayStation 3

Hola, me llamo Sebastián y os felicito por vuestra gran revista. Ahí van mis preguntas:

1.- ¿Qué juego de los que a continuación menciono es mejor, *Pro Evolution Soccer 5* o *FIFA 06*?

2.- ¿Cuál es el mejor de estos juegos bélicos: *Call Of Duty* o *Brothers In Arms*?

3.- ¿**PlayStation 3** saldrá a la venta este próximo Invierno? De ser así, ¿la época de **PlayStation 2** se acabará? ¿La dejaremos aparte como **PSone**, o resucitará del olvido de los aficionados?

Sebastián Escalas, vía e-mail.

1.- En la redacción, la saga *Pro Evolution Soccer* gana por poco a *FIFA*. Los seguidores de la saga de Konami son mayoría en la redacción, pero a todos nos gustan los dos y mentiríamos si dijeramos que no jugamos muchísimo a ambos. Los dos evolucionan año tras año.

2.- Ambos son muy buenos; la mayor diferencia entre ellos es que mientras que *Call Of Duty* tiene una jugabilidad más directa, casi *arcade*, *Brothers In Arms* te obligará a ser más táctico y, sobre todo, a conservar buena parte de tu equipo para completar la mayoría de las misiones.

3.- Aún falta mucho para que salga PlayStation 3; hasta dentro de un año no empezaremos a ver los primeros lanzamientos para la consola en Japón, y eso teniendo en cuenta que no se retrase su lanzamiento. Lógicamente, PlayStation 2 no desaparecerá de repente cuando salga PlayStation 3; su calidad y los futuros lanzamientos de la primera le auguran una desaparición y un olvido de lo más digno y, sobre todo, bastante alargado.

God Of War 2

¡Hola amigos! Os felicito por vuestra revista, ahí van mis preguntas:

1.- ¿Merece la pena *Jak X*? Tengo toda la saga de *Jak & Daxter* y no sé si comprarlo.

2.- *Pro Evolution Soccer 5*, ¿para cuándo?

3.- ¿Van a sacar *God of War 2*?

Luis Ramírez Aldana, vía e-mail.

1.- Sólo merece la pena si te gustan los juegos de conducción, ya que aunque el juego lo protagonizan varios personajes de la saga de Naughty Dog, Jak X es un juego de coches.

2.- Hasta mediados de octubre no podremos disfrutar de la esperada quinta entrega de la saga deportiva de Konami. Y si lo que quieres es jugar a la versión PSP del juego, tendrás que esperar hasta noviembre.

3.- El grupo de programación detrás de God Of War está trabajando a tope, aunque los rumores están a medio camino entre una versión de *GOW* para PSP y la segunda entrega para PS2. Eso sí, parece seguro que la tercera entrega del juego llegará en exclusiva para PlayStation 3.

KillZone y el Headset USB

¡Hola! Soy Xavier. Me encanta vuestra revista. ¿Me podríais resolver estas preguntas?

1.- ¿Me podríais poner en orden de mejor a peor los siguientes títulos: *Rainbow Six 3*, *KillZone* y *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*?

2.- ¿*KillZone* tiene la posibilidad de usar *Headset*?

3.- No tengo Internet, me podríais decir qué juego es mejor: ¿*SOCOM 2* o *Medal Of Honor: European Assault*?

4.- ¿Sabéis algo sobre un nuevo *Grand Theft Auto*?

Xavier Soto, vía e-mail.

1.- *KillZone, Splinter Cell: Pandora Tomorrow* y *Rainbow Six 3*.

2.- Sólo podrás utilizar el *Headset* USB para comunicarte con tus compañeros en el modo multijugador a través de Internet. Durante el modo Historia, como el comportamiento de tus compañeros es totalmente libre, el *Headset* no tiene utilidad.

3.- Si no tienes Internet, *Medal Of Honor: European Assault* ofrece una experiencia de juego individual más completa que *SOCOM 2*.

4.- El único *GTA* del que sabemos algo, a estas alturas, es de la entrega de la saga que va a aparecer para PlayStation Portable, *Liberty City Stories*.

Free Running para PSP

Hola, estas son mis preguntas:

1.- ¿Para cuándo *Free Running* en **PlayStation Portable**?

2.- ¿Qué juego es mejor para **PSP**, *Colin McRae 2005 Plus* o *WRC*?

Antonio, vía e-mail.

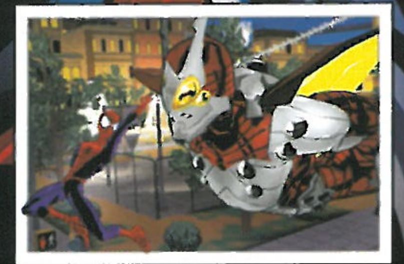
1.- De momento, el lanzamiento de *Free Running* ha sido pospuesto indefinidamente.

1.- A nosotros nos ha gustado más *Colin McRae*.

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2
Revista Oficial - España
Calle O'Donnell, 12
28009 Madrid
Escribe **S.O.S.** en una esquina del sobre, o manda un e-mail a **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**

SÉ LEGENDARIO.
SÉ DEPREDADOR.
SÉ AMBAS COSAS

Pantallas pertenecientes a la versión de XBOX™



Acude al rescate con Spiderman™ y explora libremente un enorme entorno que incluye el barrio de Queens en Nueva York.



Siembra un rastro de destrucción con Veneno y encuéntrate con más personajes de Spiderman™ que nunca.

ULTIMATE SPIDER-MAN

A LA VENTA EL 14 DE OCTUBRE
ULTIMATESPIDERMANGAME.COM





PlayStation 2



NINTENDO GAMECUBE







activision.com



POR MANUEL ARENAS

TECNO

Tecnología a tu alcance

KISS TECHNOLOGIES

GRABADOR DE VIDEO DIGITAL

KISS DP-558

Un completo sistema multimedia para el hogar que permite grabar en tu disco duro de 200 GB las emisiones de la televisión, y mucho mas...

Kiss Technologies está constantemente innovando dentro del campo multimedia, sobre todo mejorando la integración entre la electrónica de consumo tradicional y la informática. El modelo **DP-558**, sin ir más lejos, permite la conexión remota con un PC para visualizar los contenidos multimedia del ordenador en la pantalla del televisor del salón sin las molestias que supondría instalar el PC a su lado.

Además, en lo que a la compatibilidad con distintos formatos multimedia se refiere, el **KISS DP-558** incorpora al repertorio habitual de *códecs* como DivX, XVid o MPEG 4, la compatibilidad con *Nero Digital*, un formato de archivos multimedia sumamente optimizado y con una calidad de imagen excepcional desarrollado por **Nero**, aunque aún no ha alcanzado el nivel de popularidad de otros *códecs* como DivX.

Otra gran ventaja del **DP-558** frente a otras soluciones similares, es la de incluir una guía electrónica de programación (EPG o *Electronic Programming Guide*) accesible tanto desde el propio **KISS DP-558** como desde cualquier dispositivo móvil con conectividad hacia Internet. De este modo, siempre y cuando el **DP-558** esté conectado a Internet en el domicilio, y se acceda a la guía desde un dispositivo móvil durante, por ejemplo, un viaje, será posible «ordenar» remotamente al **DP-558** que grabe los programas seleccionados en su disco duro de 200 GB.

CLAVES



http://www.kiss-techology.com

KISS DP-558

FICHA TECNICA

- Capacidad almacenamiento: 200 GB
- Guía Electrónica de Programación: sí, con gestión remota
- Formatos compatibles: DVD, DivX, XVid, MPEG 4, MPEG 2, MP3, WMA, OGG Vorbis, JPEG
- Conexión con el PC/MAc: sí
- Acceso remoto al disco duro: sí mediante FTP
- Función TimeShift: sí

El *firmware*, como viene siendo habitual en el caso de **KISS**, es actualizable para tener la compatibilidad con futuros *códecs* de vídeo y audio, al tiempo que es posible visualizar, no sólo películas, sino también fotografías en formato JPEG.

VALORACIÓN

Un grabador de vídeo digital que extiende las funcionalidades típicas de estos dispositivos mediante la integración de funciones avanzadas a la hora de programar las grabaciones y la compatibilidad con *códecs* de gran calidad como *Nero digital*, o la conectividad con el PC o Mac para poder «llevar» los contenidos multimedia almacenados en estos ordenadores al televisor del salón de una forma eficaz y sencilla. El disco duro de 200 GB permite almacenar una elevada cantidad de programas y emisiones televisivas sin temor a quedarse sin espacio.

PVP-R.: 580€









01. La compatibilidad con la práctica totalidad de códecs más comunes está asegurada, así como con otros más novedosos como Nero Digital.
02. Con el mando a distancia se controlan todas las funciones del KISS DP558.
03. El disco duro de 200 GB permite almacenar infinidad de horas de programación. Existe un modelo con 80 GB de capacidad.
04. Las entradas y salidas de la parte posterior permiten conectarlo a cualquier equipo audiovisual del hogar.

RECEPTOR TDT ENERGY SISTEM XPRESIONN 2000

Nada mejor para adelantarse a la llegada de la TDT que adquirir un sintonizador digital para la televisión. Este modelo de Energy Sistem destaca por su elevada relación calidad/precio sin renunciar a las características esenciales de este tipo de dispositivos.



HP PDA MÁS MÓVILHW6515

Todo en uno, y con un peso de sólo 165 gramos. Con GPS, cámara, teléfono móvil y funciones de PDA avanzadas como PDA con el SO Windows Mobile de Microsoft. El teclado QWERTY es completo y la pantalla muestra una elevada calidad.



APPLE DESVELA EL NUEVO IPOD NANO

Con el nuevo modelo de iPod, Apple ha reducido las dimensiones de un reproductor mp3 con pantalla en color a la mínima expresión (9x4x0.69 cm). El iPod Nano tiene dos versiones, de 2GB y 4GB, a 199 y 249 Euros respectivamente.



SONY KLVL32M1S LCD-TV 32"

Para ver películas y la televisión con la máxima calidad



Y más ahora que llega la televisión digital terrestre, con lo que se podrá sacar más partido aún a las televisiones planas LCD. El precio es aún un tanto elevado, pero la tendencia a la baja es clara, por lo que no estará de más ir adentrándose en el mundo de la televisión de calidad para poder elegir con conocimiento de causa. Esta pantalla de **Sony** permite, además, la conexión de otras fuentes de vídeo analógicas para disfrutar de su formato panorámico.

BLU:SENS MP3-USB-WMA 512MB

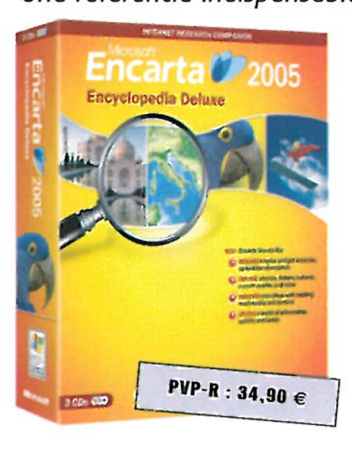
Buen tamaño, capacidad adecuada y pantallla de calidad



Poco más se puede pedir a un dispositivo portátil, que además incluye funciones de agenda. La pantalla OLED ofrece una buena visualización de la información, aún a pesar de que su tamaño es muy reducido. Quien no disponga de un aparato para escuchar música en cualquier momento y lugar, sin duda encontrará en éste una opción versátil y muy funcional, apta para todas las situaciones.

MICROSOFT ENCARTA 2006

Una referencia indispensable para la formación y la consulta



Cada año, **Microsoft** acude fiel a su cita con los estudiantes y amantes del conocimiento poniendo en sus manos la obra de referencia por excelencia: *Encarta*. En su versión 2006, se han introducido mejoras, como el motor de búsqueda y una nueva interfaz gráfica actualizada y mejorada. Además, su precio es sumamente razonable y al alcance de cualquier economía. Una excelente herramienta educativa y una obra de referencia para cualquier hogar.

AVERMEDIA AVERTV HYBRID FM CARDBUS

Una solución completa para ver la TV analógica y digital

Al fin llega la solución definitiva para ver la televisión en el portátil. Gracias a la compatibilidad con emisiones analógicas y digitales, este modelo de **AverMedia** permitirá disfrutar de la televisión en prácticamente cualquier situación. Las emisiones digitales, mucho más robustas, no precisan de una antena demasiado grande para su recepción, mejorando las condiciones de portabilidad. Además, permite capturar vídeo y escuchar la radio.



MULTIMEDIA SIN CONCESIONES
ARCHOS AV700 40 GB

Las posibilidades que ofrece la tecnología multimedia portátil son inmensas. Y más cuando se dispone de un espacio de almacenamiento elevado para guardar películas, música o fotos, y una excelente pantalla de 7 pulgadas para poder visualizar estos contenidos audiovisuales en cualquier momento y lugar. La resolución de 480x234 píxeles y 262.000 colores es suficiente para visualizar películas o ver fotos sin sacrificar la calidad de visualización. Por si fuera poco, también es posible grabar directamente desde fuentes de vídeo externas, para lo cual se incluyen todas las entradas y salidas necesarias, y cables. Además, el tamaño de 20'9 x 1'9 x 10'7 cm y 590 gramos están dentro de lo esperado para este producto. Así como su autonomía de 4 horas para vídeo y 30 para música.





POR ANA MÁRQUEZ

MODA

Tendencias de última generación

Chaqueta de terciopelo y cierre en cremallera. De Liberto

Jersey de lana y cuello a la caja con estampado multicolor. De Quiksilver.

LA REVOLUCIÓN DEL DENIM

Son la prenda básica de toda la vida y por muchos años que pasen nunca quedarán desfasados. Los vaqueros han vestido a muchos de los personajes de videojuegos, anchos para los hip-hoperos, de pitillo para los más «chulos»... Pero esta vez la estrella son los de costuras sobrepuestas con un ligero toque arrugado. Combínalos con un jersey alegre y unas zapatillas, y seguro que serás la envidia de todos.

Zapatilla en piel con adornos en empeine y puntera de goma. De Reebok.

Pantalón denim en acabado arrugado de líneas amplias y con bolsillos traseros. De Pull And Bear.

UN OTOÑO EN 3D

No hace falta presenciar la Pasarela Cibeles para estar a la última en moda. Observa la ropa de los personajes del último juego que compraste, seguro que te desvela las claves de esta temporada...

MODA VIRTUAL

No es por su desarrollo, que flirtea con el thriller psicológico, si no el vestuario de los personajes el que hace que Fahrenheit esté unido a la moda. Los personajes cambian su vestimenta a medida que avanza la historia, como los policías Tyler y Carla (imagen superior) que visten atuendos muy actuales.

Chaqueta con mangas de lana y cuerpo de piel sintética. De Roxy.

Camiseta de manga larga y cuello barca con estampado muy festivo. De Levi's.

Gafas de lentes polarizadas con ángulo de visión 180 grados, ideales para ver por los laterales. De New Balance (unisex).

Bufanda de lana multicolor y con flecos en ambos extremos. De Benetton (unisex).

Manoletina de inspiración celta con costuras trazadas a mano sobre piel natural. De Clarks.

Pantalón de chandal con original cinturilla en color oro y corchetes en los bajos. De Adidas.

AL DETALLE

Presta atención a los complementos, como unas buenas gafas, una bufanda o un bolso, ya que estos son fundamentales para conseguir un look completo. Además, los nuevos aires del Otoño pueden trastornar el aroma de tu perfume habitual, por eso siempre es aconsejable cambiar de fragancia apostando por olores algo más tenues y directos.

Divertido bolso de estilo artesanal, hecho en nylon con estampado impreso. De Kipling.

Fragancia True Star Men de Tommy Hilfiger para él. Cúbrete de un olor carismático y elegante para esta temporada.

Pulsera de cuero con adornos en acero y madera. De Fossil.

LÍNEAS CADA VEZ MENOS PRIETAS

Aunque este Otoño la falda irrumpe con fuerza, PlayStation 2 sigue apostando por los pantalones. Sólo hay que ver a las heroínas de los videojuegos, que muy pocas se atreven con ella. Algo bombachos, ajustados en los tobillos y con cinturilla prominente es el corte más divertido de esta temporada. Sólo te faltan unos zapatos de punta redonda y una «chaqueta de pelo» para estar más que a la última.

noticias

Zapatos nuevos

El nuevo fichaje estrella para la nueva temporada futbolística de Nike es sin duda esta zapatilla, que no es otra que las que Ronaldo lleva sobre el terreno de juego. Las Mercurial Vapor II FG son ultraligeras, con tacos colocados estratégicamente para un mayor agarre y están hechas de nylon con fibra de vidrio.



Impossible Field

No hagas zapping o te perderás este espectacular spot publicitario que Adidas ha rodado con la participación de futbolistas de elite. Beckham, Raúl, Saviola, Ballack y Kaká son los protagonistas y harán frente a un ejército de rivales para conseguir el balón.

Con arte

Sé única y hazte con una prenda exclusiva de Mercedes de Miguel. Todos los estampados de la colección están elaborados por la diseñadora vasca, lo que hace que cada atuendo sea una pieza única. Además, en busca de la originalidad, y respetando el pasado, los diseños evocan obras del pintor Gustav Klimt como El Beso. Faldas hasta la rodilla, chaquetas de lana, zapatos de tacón... todo pensado para ensalzar el cuerpo de la mujer.

Segunda piel

No dejes que este Otoño-Invierno el frío se apodere de ti y vístete con los modelos de ropa interior que O'Neill ha diseñado para él y para ella. Con materiales de vanguardia y estampados novedosos podrás encontrar una amplia gama de prendas para que no descuides tu look interior sin la necesidad de tener que abandonar la comodidad.

POR YOLANDA GONZÁLEZ

VIAJES

Donde el protagonista eres tú

Cuando el sol deja de apretar y las playas toman un impactante aspecto desértico, llega el momento de oro para dejarse llevar por los encantos del turismo rural. La paz de los pueblos está más de moda que nunca y en España estamos de suerte. Norte, Sur, Este y Oeste están plagados de multitud de rincones en los que practicar y gozar del turismo rural con mayúsculas. Una versión para el ocio que normalmente viene aparejada con el turismo activo y de aventura. ¿Quién puede negarse a ser despertado por el canto de los pájaros, disfrutar de la gastronomía popular, dar paseos a caballo o practicar algún deporte de riesgo? A continuación, te proponemos algunos planes si te has decantado por Cantabria, Asturias o Castilla y León.
Las variadas tonalidades de su verde paisaje y la pureza del aire te dejarán boquiabierto. Nos referimos a la comarca del Liébana. Ubicada en el extremo occidental de Cantabria, constituye un imponente valle recorrido por el río Deva. De las montañas que rodean esta comarca seguro que te suenan los Picos de Europa y si no padeces de vértigo, te recomendamos los cuatro minutos de travesía en el teleférico de Fuente Dé. Cercana a la comunidad autónoma de Cantabria, nos encontramos con Asturias. Su clima ha premiado a los ríos con rápidos caudales en los que practicar deportes de aventura. Quizá una de las activi-

Turismo Rural

Castilla y León, Asturias y Cantabria

Lo natural está de moda. Si estás pensando en hacer planes para este Otoño, te ofrecemos una serie de recorridos por estas comunidades



Cascada ubicada en un paraje natural de Lena, Asturias

Paisaje de Las Médulas, en León. Fueron incluidas en las lista de Patrimonio de la Humanidad en 1997

DÓNDE ALOJARSE

En las oficinas de turismo te informarán de los establecimientos más adecuados a tus necesidades. El abanico de ofertas es muy amplio: desde casas típicas a albergues y refugios de montaña. Si tu destino es Cantabria, el Club Calidad Cantabria Infinita ofrece casonas, posadas y hoteles en entornos privilegiados donde no falta el mínimo detalle para que regreses a la ciudad con las pilas recargadas.

Deportes de riesgo



Si eres amante de las emociones fuertes y de los deportes acuáticos más arriesgados, estás de suerte. *Wild Water Adrenaline Featuring Salomon* llega a tu **PS2** para hacerte vibrar con lo mejor del *rafting* y el *kayak*. El juego ofrece la opción de jugar en tres modos y de elegir el equipamiento deportivo adecuado (ropa, cascos y embarcaciones) para cada ocasión. Quizá esta sea una buena opción para familiarizarte con estas actividades antes de decidirte a practicarlas fuera de la pantalla de tu **PlayStation 2**.



Los pueblos se han convertido en la actualidad en refugios para huir del estrés. En la imagen, una casa típica de León



OCIO

Equitación, pesca, parapente, *rafting*... Hay mil opciones para todos los gustos y bolsillos. Y si lo tuyo no es el riesgo, tienes por delante cientos de kilómetros por recorrer a pie o en todo-terreno en los que disfrutarás también de la naturaleza en estado puro y de los encantos de cada pueblo.

dades más extendida en la zona sea el descenso del río Sella. En las inmediaciones del mismo encontrarás varias empresas encargadas de facilitarte todo lo necesario para ese recorrido de 15 kilómetros en canoa. El tiempo estimado oscila entre las 4 y las 6 horas. Para el alojamiento, siempre encontrarás una opción que se acople a tus exigencias, desde lujosas y tradicionales casonas y posadas, a albergues y refugios. Sea cual sea el establecimiento escogido, no te olvides de disfrutar de sus maravillosos guisos de fabada. Practicar senderismo por la Sierra de Gredos es una de las ofertas más atractivas que ofrece Castilla y León, una comunidad que atesora un total de 40 parques naturales. En no pocos establecimientos te ofrecerán la oportunidad de asistir a talleres de artesanía y vendimia, y de disfrutar de un paseo a caballo por sus pueblos. Los habitantes de estos lugares con encanto estarán siempre dispuestos a compartir con el viajero su cultura, tradiciones y leyendas.
Más información: www.gobcantabria.es, www.infoasturias.com y www.turismocastillayleon.com.



FONDOS ENVÍA WAP67
+ UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU IMAGEN AL 7494
ej: WAP67 37030 (imagen Shin Chan) al 7494
o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90
TOP
42612 39024 36215 36000 36455 36039 39252 42691 36648 36525 36236
39095 37489 37607 36523 36213 36001 36164 36448 36326
NOVEDADES
43039 43040 43042
43057 43058 43059
45469 45470 45471 45472
...Y MUCHOS MAS
37177 37715 36382 42700 35937 39923 39728 35365
35438 42013 35427 36927 41699 39727 41922 38858 35989 41068
URBAN
MOVILGAMES
ENVÍA JUEGO68
+ UN ESPACIO Y EL COD. DE TU TEMA AL 5477
O SI LO PREFIERES PUEDES LLAMAR AL 806 52 62 89
COD.174358 COD.168954 COD.162187 COD.167641 COD.166851 COD.152530
Y MUCHOS MAS
167665 Fantastic Four
166200 Timeline Battle Cruiser
166369 Sabrina
186367 Operation
154747 Shrek 2 Adventure
166263 Strip Reversi
166362 Blade Trinity
164790 The Mummy
152704 Driv3r
158921 The Day After Tomorrow
154080 Pinball Escape
149241 Karpov X 3D Chess
146104 Tennis Champion
147907 Moto Maniacs
111584 Chess
149243 Micro CP
110209 Fruit Machine
156339 Baldurs Gate
110266 Space Taxi Pinball
CONECTA
Envía CONFIG2 al 7808
www.MOVILUNIVERSO.com
LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL
POLIFONICOS ENVÍA POL61
+ UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TONO AL 7808
o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90
Buscatonos: POL61 7808
TOP
metal Gear Solid 2
Super Mario Brothers
Kingdom Hearts
Final Fantasy 3
Eyes on me
Jenova
Suteki da ne
La camisa negra
Tetris
Tetris
Dragon Ball Z
Final Fantasy
The Simpsons
Mortal Kombat
El fantasma de la opera
Zelda
NOVEDADES
Nada es para siempre
Oompa Loompa
Black horse & The cherry tree
Someday I will Understand
Cuando cuando cuando
Amar sin ser amada
Loba
Cronicas marcianas
I got that (boom boom)
Hermanita
King for a day
el último mohicano
Voy paya
Sientelo
Metele sazón
CINE Y TV
Kill Bill - Silbido
El bueno, el malo y el feo
El Exorcista
Darth Vader Marcha imperial
Fraggle Rock
La Pantera rosa
Mision Imposible
Gladiator
El Padrino
Bar coyote
Rocky
Pulp Fiction
Curro Jimenez
Star Wars
Dirty Dancing Time of Life
El equipo A
Aqui no hay quien viva
CSI Las Vegas
El coche fantastico
Top Gun
Cocacola
Rasca y pica
James Bond
20th Century Fox
DISCO TECNO
Cafe del mar
Enjoy the silence 2004
Dragostea din tei
I Will Survive
Dos gardenias
Children
Call on me
Shin chan dance
ESPAÑOLAS
La tortura
Zapatillas
Caminando por la vida
Noches de bohemia
Devuelveme la vida
Esto es pá ti
Fiesta Pagana
Cannabis
Valio la pena
A toda mecha
Chiquilla
A tontas y a lokas
Perdoname
Nunca volvera
Volverte a ver
Te regalo
HIMNOS FUTBOL
Barcelona
Athletic De Bilbao
Champions League
Els segadors
Asturias patria querida
Himno de Galicia
A las barricadas
Sevilla F.C.
VIDEOJUEGOS
Resident Evil
Time to fight
Ring Ring
Hatikva
Mortal Kombat
Crash Bandicoot Warped
Resident Evil 2
Sonic The Hedgehog
Bubble Bobble
Time to fight
Crono Trigger
F-Zerox
Ghouls and goblins
Resident Evil
Crash team racing
Final Fantasy 2
Final Fantasy 6
Final Fantasy 2
Doom
SONIBROMAS
ENVÍA TONOS81
+ UN ESPACIO Y EL CODIGO DEL SONIDO AL 7808
806 41 69 90*
TOP SONIBROMAS
77116 R2D2
77483 Gallina imitando Formula 1
77639 Ir para nada es tonteria..
77762 Como el luisma no se entera
77763 Que pasa nen?
77786 Que pasa neeeeeeeeeeng!
77957 Gemidos en la pista
77223 Formula 1
77281 Me parece patetico mama descuega
77431 Descuelga el telefono cuñaaaoooo
77450 Coge el telefonoooooo
SONIBROMAS
78186 Torrente
77339 Tienes un mensaje nuevooooooo
77251 Mensajeeeeeeeeeeeee
77148 Te llama la guardia civil
77176 Españoles Franco ha muerto
torrente Torrente
77123 Que alguien me coja!
77419 Por dios trata de cogerlo
77435 Osea te cojo el telefono
77287 Coge el telefono que esta sonando
77288 Se me enamora el alma
77166 Doctor Maligno
risa Carcajada
77158 Darth Vader
risita Cuñaaaaaao
77178 Cuñaaaaaao
77650 Cerco policial
77638 oee oee gracias España
77143 Descuelga cobarde
77121 Es tu jefe no lo cojas
77256 Uuu que es eto?
77196 Tienes un mensaje nuevo
77171 Houston we have a problem
77472 Que soy el telefono cogerme!
pocholo Pocholo
77893 Cogéme el telefono Freud!
77451 Soy yo el movil
77436 Risas megapijas
boris Boris
77257 Manolo cabeza webo
77420 Trata de arrancarlo Carlos
SONIBROMAS
77894 Richard coge el teléfono que viene el...
77479 Risa bebe
77188 Arranca llevo manos libres!
77254 Si sueno pues me coges...
77421 Arrás aprieta tecla 1 arrás
77485 Carabirubi
77501 Cogelo que te voy a dar dos yoyas
77222 Pedos y eruptos
77252 Septimo de caballeria
77302 Cogelo que te estan llamando
77787 El Luisma? no aquí no es...te equivocas
77334 Grito de Tarzan
77128 Vaa tia vaa
papuchi Papuchi
77636 Es increible que te suene el móvil
77481 Coge ya el móvil!
77194 Aqui llega torrente
77452 Po favó coge el telefono
77642 El telefono es mi tesoro
77269 Chinita ven aqui
77470 Pajaro loco
77422 Te llama una tia cojonudisisima
77764 Soy Palomino te digo Xiu xiu
77122 Hola, hay alguien?
aznar Aznar
77299 Cogelo Jesus que es tu cuñaaaao
77484 Estan llamando a nuestro móvil
77182 I am gladiator
77896 Coge el telefono que me llevan preso
78184 Soy Juan Palomo yo me lo guiso...
77199 Pescao es mu rico
77888 El Barcelona vuelve a ser campeón
77248 Fresita
77168 Wassuuppp
77032 Pepsi años 50
77162 La cremita
77171 Houston we have a problem
77328 Vayase señor cuesta
77891 Cogéme la llamada no me rompas...
77892 Cogéme el telefono que soy...
77893 Cogéme el telefono Freud!
77326 Estamos trabajando en ello
77438 Mensaje del caudillo
SONIDOS REALES
77113 Rana
77093 Lobo
77074 Gallo cacareando
radio Tuning radio
77118 Tirando de la cadena del vater
77077 Gato enfadado
77036 Tormenta
77078 Gato maullando
77075 Gallo
77062 Buho
77060 Risa tonta
77225 Tonos ritmicos
77090 Tigre
77066 Cerdo
77065 Caballo
77221 Mosquito
77079 Gato ronronea
77102 Ruidos de jungla
77096 Leon rugiendo
77037 Trueno
77099 Lobo 2
77043 Coche de bomberos
77011 Beso
77076 Galope de caballo
77089 Jaguar
77059 Risa malvada
77012 Ondas
77094 Lobo triste
77021 Burbujas
77110 Vaca 2
77219 Música de miedo
77080 Indios americanos
77106 Cazando al pavo
77095 Insectos volando
77003 Good morning Vietnam
77046 Helicoptero
77044 Frenazo
77008 Oooh
raro Raro, raro, raro......
77009 Gemidos rapidos
77035 Cristal que se rompe
77111 Mosquito
77030 Ronquido divertido
Llamanos!!! Atención al cliente Telf: 902 01 30 16

CINE

Lo mejor de la cartelera



El comienzo de una apocalíptica trilogía rusa

GUARDIANES DE LA NOCHE

POR ISABEL GARRIDO

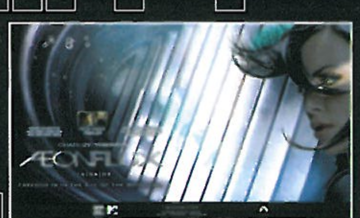
Lo bueno de esta sorprendente producción rusa, entre otras cosas, es lo desconocido del elenco de actores. Al margen de las rutilantes estrellas de Hollywood, la historia que cuenta sobre el bien y el mal, adquiere todo el protagonismo atrapando al espectador de principio a fin. A pesar de contarnos, una leyenda de héroes bizantina, abundan escenas costumbristas que sirven para sobrecoger aún más al público, llegando a preguntarse si el carnicero de su barrio no será en realidad un vampiro.
Después de cosechar un notable éxito en su país de origen, la película llega a Occidente contando con la baza de lo «exótico» porque, no nos engañemos, cualquiera de nosotros no ha visto muchas películas rusas (más allá del *Acorazado Potemkin*) y su simple nacionalidad le saca del maltrecho saco del «cine comercial» según los cánones de la siempre dictatorial opinión pública. Pero muchos de los originales y cuidados planos del filme nos dicen que no es una película barata, aunque finalizando donde empezamos, puede que se haya ahorrado mucho en los sueldos de los actores, que no «estrellas».

TÍTULO ORIGINAL: NOCHNOI DOZOR
DIRECTOR: TIMUR BEKMAMBETOV
GUIÓN: TIMUR BEKMAMBETOV, SERGEI LUKYANENKO (BASADO EN LOS LIBROS DE SERGEI LUKYANENKO)
REPARTO: KONSTANTIN KHABENSKY, VLADIMIR MENSHOV, VALERY ZOLOTUKHIN, MARIA POROSHINA
GÉNERO: FANTÁSTICA
PAÍS DE ORIGEN: RUSIA
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX

EL SITE DEL MES

AEON FLUX

http://www.aeonflux.com





La heroína animada de la MTV, en carne y hueso

Aeon Flux nació en 1991 en la cadena MTV, dentro del espacio *Liquid Television* (Emitido en La 2). Esta heroína de dibujo animado se convirtió en un icono y ahora cobra vida en la piel de Charlize Theron en uno de los filmes de acción mas esperados del año. En esta web encontrarás el tráiler, cómics e información sobre el juego de PS2.

POR BRUNO SOL

EMBRUJADA

Nicole Kidman embruja a Will Ferrell... y a los espectadores



TÍTULO ORIGINAL: BEWITCHED
DIRECTOR: NORA EPHRON
GUIÓN: NORA & DELIA EPHRON
REPARTO: NICOLE KIDMAN, WILL FERRELL, SHIRLEY MACLAINE, MICHAEL CAINE.
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: SONY PICTURES

Fue la propia Nicole Kidman quien dio el empujón definitivo a un proyecto largamente acariciado por Hollywood: adaptar al cine *Embrujada*, el clásico televisivo de los 60. Al frente del guión y la dirección, Nora Ephron, una leyenda de la comedia romántica en horas bajas, y junto a la Kidman, el cómico con más proyección del momento: Will Ferrell. Éste interpreta a un actor en declive que ve, en la posibilidad de protagonizar un *remake* televisivo de *Embrujada*, la tabla de salvación a su carrera. Aún más cuando encuentra por la calle a la mujer perfecta (Kidman) para interpretar a Samantha. Lo que jamás pudo imaginar es que tras ese dulce aspecto se escondía una bruja de verdad...

POR ISABEL GARRIDO

EL SECRETO DE LOS HERMANOS GRIMM

Érase una vez...



TÍTULO ORIGINAL: THE BROTHERS GRIMM
DIRECTOR: TERRY GILLIAM
GUIÓN: EHREN KRUGER
REPARTO: MATT DAMON, HEATH LEDGER, LENA HEADEY, PETER STORMARE
GÉNERO: AVENTURA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: DEAPLANETA

Fabulosa historia de hadas, brujas, princesas, ranas mágicas, niñas con caperuzas rojas, lobos muy malos... Es la vida de los hermanos Grimm sin ser la historia verídica de los famosos «recapituladores» de cuentos. Utilizando como recurso o como excusa, si se prefiere, a los parientes más populares del mundo del cuento, Terry Gilliam (*12 Monos*) se embarca en una alucinante producción que no deja de sobresaltar al espectador gracias a un magnífico guión, en algunos momentos incluso mágico. A veces las situaciones más extremas se convierten, de repente, en un ejercicio de picardía que arranca la sonrisa del espectador. Genial.

POR BRUNO SOL

LA TIERRA DE LOS MUERTOS VIVIENTES

George A. Romero regresa al género que él creó



TÍTULO ORIGINAL: LAND OF THE DEAD
DIRECTOR: GEORGE A. ROMERO
GUIÓN: GEORGE A. ROMERO
REPARTO: SIMON BAKER, JOHN LEGUIZAMO, ASIA ARGENTO, DENNIS HOPPER, ROBERT JOY, EUGENE CLARK
GÉNERO: TERROR
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: UIP

El inesperado éxito de taquilla de *El Amanecer De Los Muertos* ha devuelto a la palestra el género Zombi, que tiene en el Maestro George A. Romero a su creador y principal apóstol. El veterano cineasta regresa al género tras 20 años (su anterior incursión, *El Día De Los Muertos*, data de 1985), junto al no menos mítico Tom Savini (una leyenda del maquillaje y los FX, que se reserva un cameo en el filme). Además de litros de hemoglobina y mucha truculencia, ***La Tierra De Los Muertos*** ahonda en la parábola política que ya se intuía en las anteriores películas de zombis de Romero. Como rezaba la canción de Aerosmith, *Eat The Rich*.

POR B.S.

LOS MEJORES TRAILERS DE LA RED

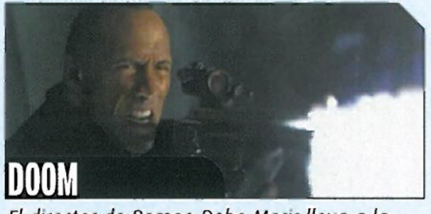
Un remake, dos filmes de género y un videojuego adaptado al celuloide



DOOM

El director de Romeo Debe Morir lleva a la gran pantalla uno de los mitos del videojuego, con The Rock al frente del reparto.

www.doommovie.com



STAY

Ewan McGregor y Naomi Watts protagonizan un inquietante thriller psicológico con la firma de Mark Foster (Monster's Ball).

www.apple.com/trailers/fox/stay



KISS KISS BANG BANG

Shane Black, guionista de Arma Letal, debuta como director con una Buddy Movie que empareja a Val Kilmer con Robert Downey Jr.

kisskiss-bangbang.warnerbros.com



THE FOG

Tom Welling (Smallville) y Selma Blair son las estrellas de este remake de una de las películas más terroríficas de John Carpenter.

www.escapethefog.com



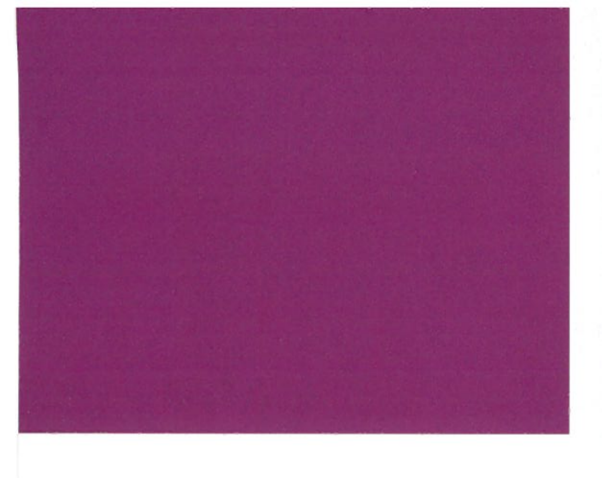


EL REINO DE LOS

Por Isabel Garrido

Ridley Scott en la Edad Media

Cuando se estrenó esta película en cine, muchas fueron las voces que se alzaron por su falta de rigor histórico y credibilidad (que un viaje en barco de Europa a Tierra Santa dure apenas una secuencia, por ejemplo). Bueno, ¿y qué? Estamos ante una película de cine realizada para entretener y encima está muy bien hecha. Los magníficos escenarios localizados en España (de Norte a Sur) y en Marruecos dan un marco hermoso y atractivo a esta película que juega con los recursos artísticos del cine recreando batallas con imágenes ralentizadas, e impresionantes planos generales. Reflexión de fondo sobre la convivencia de las distintas culturas (lección en la que aún hoy la Humanidad está suspendida) y una historia de amor. Más que una adaptación histórica debería disfrutarse como una leyenda épica de la Edad Media, justo del mismo modo en el que se describían las hazañas de los caballeros de la época en la literatura de la Edad Media. Si uno repasa el *Cantar De Mío Cid* antes de ver la película de Ridley Scott, comprenderá lo que digo.



CIELOS

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
La edición especial comprende un disco extra con una guía histórica, *Making Of*, documentales sobre la producción, cuatro cortos de R. Scott y distintos materiales promocionales.
VALORACIÓN: 5/5
Un producto muy interesante para el consumo doméstico a un precio muy bueno si valoramos que la adaptación digital viene al pelo a una película que cuenta con bazas como el vestuario, la fotografía o la música para atraer al público. Lógicamente también está el genial trabajo de la dirección artística y el montaje.



DIRECTOR: RIDLEY SCOTT
REPARTO: ORLANDO BLOOM, LIAM NEESON, JEREMY IRONS, DAVID THEWLIS, BRENDAM GLEESON, EVA GREEN
GÉNERO: AVENTURA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: 1 DVD 9/ED. ESPECIAL 2 DVD 9
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS EN 5.1, Y CASTELLANO EN DTS
SUBTÍTULOS: INGLÉS Y CASTELLANO
P.V.P.: 19,95 EUROS (EDICIÓN SENCILLA) Y 23,95 EUROS (EDICIÓN ESPECIAL DOS DISCOS)

Por Bruno Sol

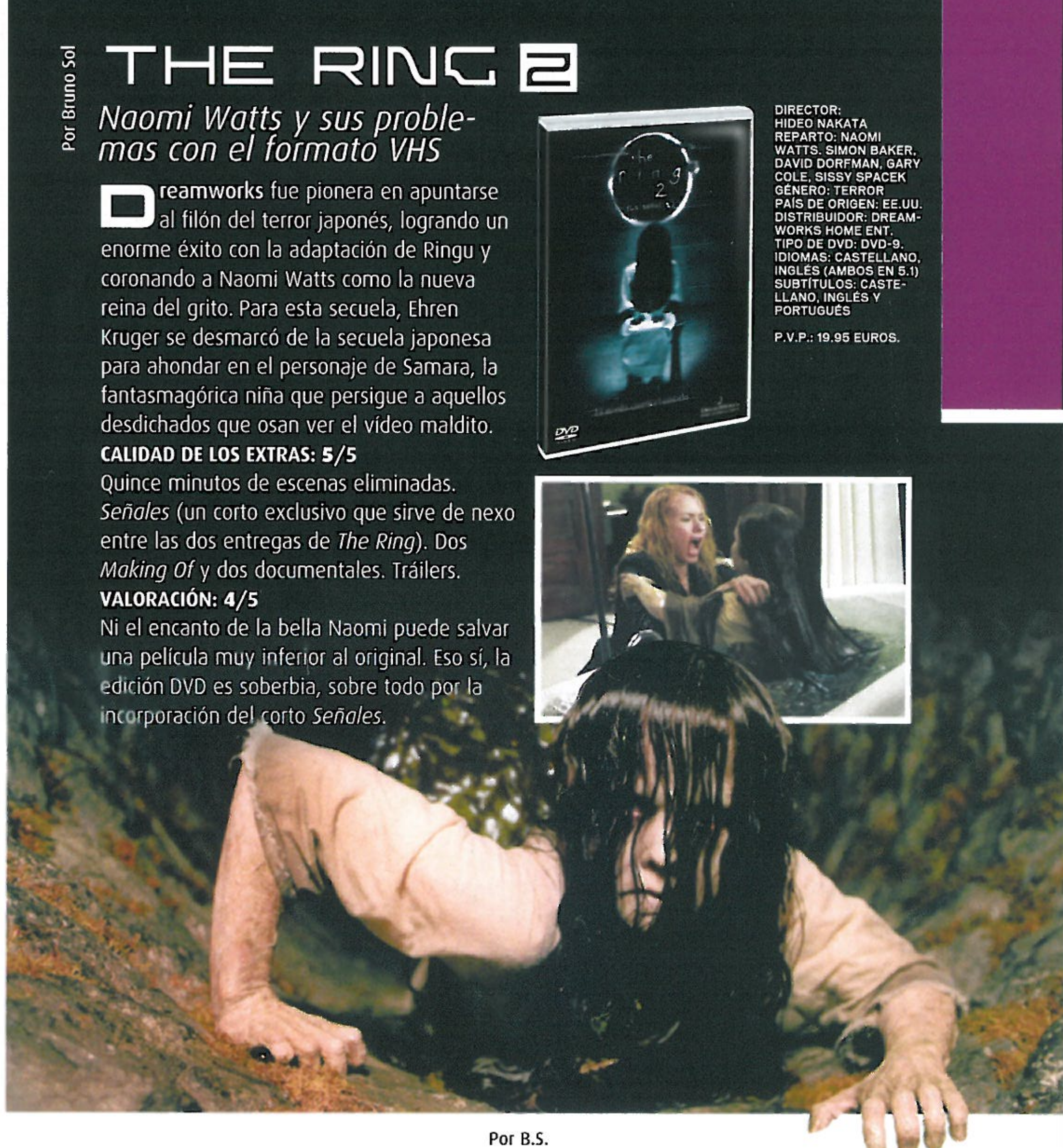
THE RING 2

Naomi Watts y sus problemas con el formato VHS

Dreamworks fue pionera en apuntarse al filón del terror japonés, logrando un enorme éxito con la adaptación de Ringu y coronando a Naomi Watts como la nueva reina del grito. Para esta secuela, Ehren Kruger se desmarcó de la secuela japonesa para ahondar en el personaje de Samara, la fantasmagórica niña que persigue a aquellos desdichados que osan ver el vídeo maldito.
CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
Quince minutos de escenas eliminadas. *Señales* (un corto exclusivo que sirve de nexo entre las dos entregas de *The Ring*). Dos *Making Of* y dos documentales. Tráilers.
VALORACIÓN: 4/5
Ni el encanto de la bella Naomi puede salvar una película muy inferior al original. Eso sí, la edición DVD es soberbia, sobre todo por la incorporación del corto *Señales*.

DIRECTOR: HIDEO NAKATA
REPARTO: NAOMI WATTS. SIMON BAKER, DAVID DORFMAN, GARY COLE, SISSY SPACEK
GÉNERO: TERROR
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: DREAMWORKS HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-9.
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS Y PORTUGUÉS

P.V.P.: 19.95 EUROS.



Por B.S.

HITCH

Will Smith al rescate de los hombres enamorados

Will Smith no le hace reparos a ningún género. Lo mismo protagoniza *biopics* de prestigio (*Alí*), como *blockbusters* de acción (*Dos Policías Rebeldes*), o comedias románticas como es el caso de ***Hitch***, donde interpreta a un asesor especializado en ayudar a los tipos más patosos a conquistar a la mujer de sus sueños. Esto dará pie a situaciones bastante divertidas, sobre todo porque ni su experiencia ni sus artimañas le valdrán de nada a Smith cuando conozca a la explosiva Eva Mendes.
CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5
Escenas eliminadas. Tomas falsas. Cinco documentales. Vídeo musical *I Think* de Amerie. Tráilers.
VALORACIÓN: 4/5
Aunque no tuvo excesiva fortuna en la taquilla española, el DVD nos ofrece otra oportunidad para descubrir un filme simpático que, sin ser una maravilla, no nos castiga con el sentimentalismo barato, típico de las comedias románticas. Hace reír y basta.



DIRECTOR: ANDY TENNANT
REPARTO: WILL SMITH, EVA MENDES, KEVIN JAMES, AMBER VALETTA
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: SONY PICTURES HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD 9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO E INGLÉS
P.V.P.: 19,99 EUROS



Joaquin Phoenix interpreta a un cámara de TV

por Bruno Sol

HOTEL RWANDA

Una película destinada a remover conciencias

Nick Nolte y Joaquin Phoenix arropan a un impresionante Don Cheadle en este desgarrador filme, donde se narra el genocidio ruandés desde la óptica de Paul Rusesabagina, gerente de un hotel de la capital ruandesa, cuyo valor y astucia le permitieron salvar de la masacre a un millar de *tutsis*, ante la indiferencia de la ONU y Occidente.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5
Tráilers, ficha técnica, ficha artística, *Making Of*, entrevistas, acerca de Amnistía Int., galería fotográfica, fichas.

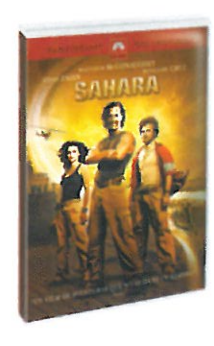
VALORACIÓN: 4/5
Nominada a tres Oscar, ***Hotel Rwanda*** confirma a Don Cheadle como uno de los mejores actores del momento. Él es el corazón, el motor de este filme.

DIRECTOR:
TERRY GEORGE
REPARTO: DON CHEADLE, SOPHIE OKONEDO, NICK NOLTE, JOAQUIN PHOENIX
GÉNERO: DRAMA
PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ/REINO UNIDO/ITALIA/S. ÁFRICA
DISTRIBUIDOR: ON PICTURES
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO

P.V.P.: 17,95 €

SAHARA

Típica de aventuras con aspiraciones...



Aspiraciones a tener su fondo de denuncia sobre lo que pasa en la actualidad en algunas partes del mundo, aunque sólo se queda en eso: «aspiraciones». Como DVD, mejor apreciar sólo una «aventureta» con pareja de guapos protagonistas (según algunos) que se pasan hora y media corriendo perseguidos por los malos de turno.

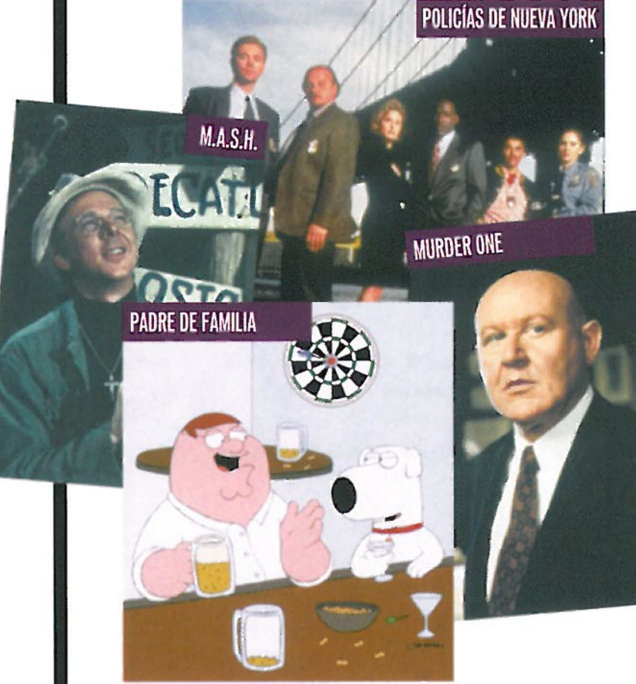
CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5
Comentarios, *Making Of*, escenas eliminadas, documentales...

VALORACIÓN: 3/5
Producto típico para sustituir una aburrida tarde de programación televisiva.

DIRECTOR:
BRECK EISNER
REPARTO: MATHEW MCCONAUGHEY, STEVE ZAHN, PENÉLOPE CRUZ
GÉNERO:
ACCIÓN/AVENTURA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
PARAMOUNT HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO (5.1), INGLÉS (5.1 Y 2.0 SURROUND), FRANCÉS (2.0 SURROUND).
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO E INGLÉS

P.V.P.: 19,95 €

NOTICIAS ZONA 2
POR BRUNO SOL



CUATRO MITOS TELEVISIVOS EN DVD

El mercado de las series de TV en formato DVD sigue creciendo de forma imparable en España. El próximo 19 de octubre, **20th Century Fox HE** ampliará la oferta con cuatro series que han hecho historia en la televisión. La mordaz *Padre De Familia* (1ª Temporada, 2 DVD, 14 Episodios, 41,99 €) es la mejor serie de animación que ha irrumpido en el circuito televisivo desde *Los Simpson* y *Futurama*. Su salvaje humor siempre ha atemorizado a los programadores de las televisiones generalistas, por lo que sólo los abonados a **Fox TV** han tenido la oportunidad de verla, hasta ahora. Los otros tres lanzamientos **Fox** no necesitan presentación: *M.A.S.H.* (1ª Temp., 3 DVD, 24 Ep., 41,99 €), *Policías de Nueva York* (1ª Temp., 6 DVD, 22 Ep., 59,99 €) y *Murder One* (1ª Temp., 6 DVD, 23 Ep., 59,99€).



LA POLÉMICA ABSURDA DEL MES

Los coleccionistas de DVD están alcanzando cotas de *frikismo* inhumanas, pero lo sucedido con la 6ª Temporada de *Los Simpson* en EE.UU. ha hecho historia. En **Fox** decidieron alegrar la colección incorporando un nuevo diseño en la caja, con la cabeza de Homer. Ha sido tal el aluvión de quejas recibidas por los coleccionistas por no seguir la estética de los volúmenes anteriores, que **Fox** ha tenido que crear una web (www.simpsonsbox.com) donde se puede reclamar una caja acorde a las anteriores entregas.





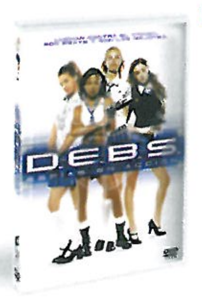
El romance entre Sara Foster y Jordana rewster pondrá en jaque a toda la organi-ción de espionaje D.E.B.S.

Chili Palmer abandonará el mundo del cine por el de la música, donde tendrá que vérselas con mafiosos rusos y productores sin escrúpulos

Old Boy está basada en un manga, editado en España, y del que encontraréis información en la sección de cómics, en la página siguiente

por Bruno Sol

D.E.B.S.



Bajo la fachada de una inocua comedia juvenil se oculta la historia de una directora militante, Angela Robinson, y cómo logró convertir un corto premiado en festivales en una producción de hollywood, sin renunciar al alma del original, la historia de amor entre la protagonista y la villana.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5
Animáticas. Comentarios. Escenas eliminadas. *Making Of.* Vídeo Musical. Cómic. Tráilers.

VALORACIÓN: 3/5
Una bonita historia de amor, chicas guapas y mucho humor... ¿Se puede pedir más?

DIRECTOR: ANGELA ROBINSON
REPARTO: SARA FOSTER, JORDANA BREWSTER, MEAGAN WOOD, DEVON AOKI
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: SONY PICTURES HE
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS...
P.V.P.: 14,99 €

por B.S.

BE COOL



Una década después del estreno de *Cómo Conquistar Hollywood*, John Travolta vuelve a encarnar al gángster Chili Palmer en una nueva adaptación de un libro de Elmore Leonard. Divertida sólo a ratos, F.Gary Gray desperdicia un *casting* de lujo: Uma Thurman, Harvey Keitel, Steven Tyler...

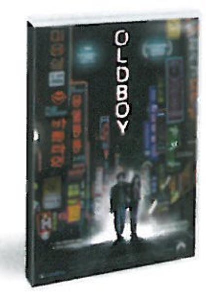
CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5
Seis documentales. Tomas falsas. Escenas eliminadas. *Videoclip.*

VALORACIÓN: 3/5
El problema de ***Be Cool*** es que es tan parecida a *Cómo Conquistar...* que es como ver la misma peli con diferentes rostros

DIRECTOR: F. GARY GRAY
REPARTO: JOHN TRAVOLTA, UMA THURMAN, VINCE VAUGHN, HARVEY KEITEL, THE ROCK
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX HE
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ITALIANO (TODOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ITALIANO...
P.V.P.: 23,99 €

por B.S.

OLD BOY



Merecedora del Gran Premio del Jurado en Cannes, ***Old Boy*** narra con inusitada crudeza la venganza de un hombre secuestrado, sin motivo aparente, durante 15 años, al que de pronto ponen en libertad. Tendrá por delante cinco días para ajustar cuentas.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 2/5
Tráiler, sinopsis, galería fotos.

VALORACIÓN: 4/5
Pese a la parquedad de sus extras, ***Old Boy*** es una de las mejores (y más contundentes) películas que hemos visto este año. Te dejará huella...

DIRECTOR: CHAN-WOOK PARK
REPARTO: MIN-SIK CHOI, JI-TAE YU, HYE-JEONG KANG, DAE-HAN JI
PAÍS DE ORIGEN: COREA DEL SUR
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO (2.0 Y 5.1), COREANO
SUBTÍTULOS: CASTELLANO
P.V.P.: 17,95 €



Si quieres conseguir los números atrasados de PlayStation 2 Revista Oficial ahora tienes la oportunidad de hacerlo.
Recorta o fotocopia el cupón que se adjunta y envíalo a: Ediciones Reunidas S.A., Dpto. de Suscripciones, C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

Deseo que me envíen los siguientes números atrasados: ....
al precio unitario de 8 € (incluido IVA y gastos de envío).

Teléfonos Departamento Suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es .* Oferta válida hasta fin de existencias.

Apellidos y Nombre: ....

Dirección: ....Población: ....

C.P.................................Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

❑ Giro Postal Nº .... (indicando en el apartado «Texto»: Revista Oficial PlayStation 2 y los números que desea).

❑ Tarjeta de Crédito Nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Titular: ....

Fecha Caducidad .../.../.../.../ Firma Titular (imprescindible):

POR NATALIA MUÑOZ

CÓMIC

Universos de papel

GUIÓN: FRANK MILLER
DIBUJANTE: DAVE GIBBONS
EDITORIAL: NORMA EDITORIAL
P.V.P.: 18 €

GIVE ME LIBERTY

Este tomo recoge las cuatro partes de la historia protagonizada por Martha Washington y ambientada en una sociedad norteamericana futurista en manos de unos políticos corrompidos por el poder. Con un guión firmado por Frank Miller, de moda estos días por la adaptación cinematográfica de *Sin City*, y unos dibujos de Dave Gibbons, responsable del mítico Watchmen, nos sorprende encontrar un relato de ciencia-ficción adulto, sólido y de inquietante realismo.

GUIÓN Y DIBUJO: LUIS DURÁN
EDITORIAL: EDICIONS DE PONENT
P.V.P.: 17,95 €

NUESTRO VERDADERO NOMBRE

Cientos de calamares gigantes varados en la playa y todos los habitantes del pueblo cavando zanjas como locos. Este es el panorama que Samuel, Mary y su pequeña Lilyan se encuentran al llegar a la Bahía de Lyme tras desviarse accidentalmente hacia el Sur en su camino a Exeter. Mientras reponen fuerzas antes de continuar su camino, conocerán a Novalis un misterioso joven que les revelará lo que buscan los campesinos y por qué él, al igual que sus antepasados, ha aprendido a creer en las señales...

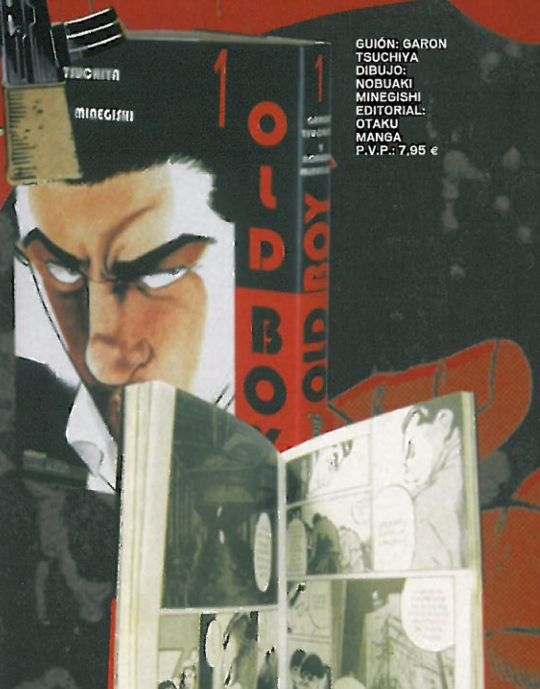
EL MANGA QUE INSPIRÓ AL COREANO CHAN-WOOD PARK PARA SU ACLAMADA PELÍCULA



OLD BOY

El director Bong Joon-Ho, autor de la cinta coreana *Memories Of A Murder* fue quien le recomendó a su amigo Chan-Wook Park este manga. Tanto le gustó que lo usó como inspiración para su película homónima (de la que os hablamos en nuestra sección de DVD). En este primer mini-tomo en formato japonés conoceremos a un hombre puesto en libertad tras diez años de encierro en la habitación de un piso siete y medio, y cuya máxima ambición será la de averiguar su propia identidad y la del responsable de su encarcelamiento.

GUIÓN: GARON TSUCHIYA
DIBUJO: NOBUAKI MINEGISHI
EDITORIAL: OTAKU MANGA
P.V.P.: 7,95 €





RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE#2

Capcom y **PlayStation 2 Revista Oficial** están reclutando personas que quieran vivir una aventura terrorífica escapando de Raccoon City. Si quieres ser uno de los 20 afortunados ganadores y tener un Resident Evil Outbreak File#2 para tu PlayStation 2, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 17 de octubre.

REGALAMOS 20 JUEGOS



CAPCOM

¿Cuántos personajes se pueden seleccionar en el juego?

A) 16'02 **B**) 4 **C**) NS/NC

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra residentps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: residentps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de octubre.

POR ANA MÁRQUEZ
FOTOGRAFÍA: SONY BMG

MÚSICA

La actualidad musical al completo



Del descaro de Lola a la sinceridad de Desolado. Son arte, nada comerciales y poseen una clara influencia de los videojuegos

PASTORA

«Vida Moderna», significa progreso, evolución...
Paüet: Más bien significa tiempo actual, estrés y vida fugaz.
Dolo: Si te das cuenta hoy en día todo el mundo está muy solo. Existe el teléfono móvil, Internet... puedes estar en contacto con mucha gente, pero realmente te comunicas desde la soledad.

Nos invade la melancolía y la ausencia de amor.
Dolo: Sí, aunque más que el desamor, me quedo con los «desencuentros». A lo largo de la vida pasas diferente etapas donde conoces a muchísima gente, y de cada etapa al final sólo te quedas con una persona como mucho...

Da la sensación que os habéis vuelto bastante más intimistas...
Dolo: Así es, las canciones del anterior disco eran de personajes, como *Mirona* o *Lola*, de pasear por la calle un día soleado... Y este es más un paseo interior, de preguntarte qué te pasa.

De hecho tu voz ha cambiado bastante, ya no tienes acento...
Dolo: (Risas) en el anterior estaba muy ceñida al guión, aún estaba muy influenciada por el teatro. Me costaba mucho la manera de estar encima de un escenario siendo yo misma. Sin embargo, ahora llevo más de un año y medio sin actuar, con una gira tan extensa que me ha hecho perder ese personaje que necesitaba para cantar e interpretar.

Todas las canciones de *La Vida Moderna* van acompañadas de imágenes. ¿Música que se puede ver? ¿Cómo es eso?
Pauet: Es como un trance, un añadido a la música bastante hipnótico porque son imágenes psicodélicas, no son descriptivas ni narrativas. Van temporizadas con la música y te puedo asegurar que te quedas pillado con las imágenes mientras escuchas la música y las letras.

Entonces, ¿cómo se puede disfrutar de *Pastora* en todo su global?
Pauet: Metiendo el disco en la **PlayStation 2** y, cuando salga en formato UMD, en la **PSP** (risas).
Caïm: Es que el disco sale acompañado de un DVD que contiene las canciones e imágenes, además de un apartado de extras donde se incluyen nuestras biografías.
Pauet: si algún día ves los extras comprobarás que estoy muy influenciado por los videojuegos....

¿Por qué?
Pauet: Aparte de que visualmente es una mara-



LA VIDA MODERNA

Música para disfrutar y saborear. Lejos del éxito de *Lola*, *Pastora* sorprende con programaciones más complejas, una voz trabajada y sincera, y una presentación en DVD que hipnotiza. *La Vida Moderna* ofrece algunas canciones que recuerdan a los ritmos del anterior disco, pero el álbum destaca sobre todo por su arriesgada apuesta musical y por unas letras melancólicas con las que más de uno se sentirá identificado.



«LA MEJOR MANERA DE DISFRUTAR DE PASTORA ES METIENDO EL DISCO EN UNA PS2»



Aunque ya la conocían y pensaban comprarse una, los componentes de Pastora quisieron volver a jugar con ella

villa, he intentado que sea lo más interactivo posible. Además, creo que sus contenidos pueden ser interesantes ya que muestra cómo vivíamos antes de ganarnos la vida con la música. Hay un vídeo de Dolo de su época como actriz, un *Bonus Track* de cuando Caïm experimentaba con la música instrumental y una pequeña galería de joyas de mi etapa como joyero.

¿Qué entorno consideráis el mejor para escuchar *La Vida Moderna*?
Dolo: En casa, con los cascos, o en el coche. Creo que es un disco para disfrutar de cerca.
Caïm: También es ideal para una fiesta, ya que además de la música, las imágenes dan mucho ambiente.

El hecho de que acompañéis las canciones con imágenes ya os hace muy diferentes... Pero ya con vuestro primer disco os dijeron que «no os parecéis a nada ni a nadie».
Caïm: Sí, pero si tenemos que calificarnos de alguna manera yo diría que estamos en un extremo del pop que tontea con la psicodelia.
Pauet: Somos música para meditar en la época actual.

***Lola* fue todo un *boom*, conseguisteis vender más de 50.000 discos ¿Os habéis sentido coaccionados por ese gran éxito?**
Caïm: La verdadera presión no es haber vendido 50.000 discos, sino habernos quedado tan presentes con *Lola*. *Pastora* es mucho más que esa canción, somos un grupo con muchos contrastes musicales.
Pauet: Nos daba miedo equivocarnos con las canciones. Teníamos treinta y pico temas preparados y la selección fue muy dura. Queríamos quitarnos el sambenito de *Lola*, por eso el *single* debut no tiene nada que ver con esos sonidos, aunque hay otros temas como *Día Tonto* que sí recuerdan al estilo de esa canción.
Dolo: Seguramente que mucha gente cuando escuche *Desolado* (primer *single*) no sepa que somos *Pastora*, y si le gusta posiblemente se compre el primer disco...

«LAS NUEVAS GENERACIONES JUEGAN DE MARAVILLA, PERO CREO QUE GRAN PARTE DE LOS TÍTULOS ESTÁN PENSADOS PARA UN PÚBLICO ADULTO» PAUET

LOCOS POR LOS VIDEOJUEGOS

Dolo, Pauet y Caïm a cual más jugón. Son fieles seguidores de los videojuegos desde que tenían uso de razón. Ellos, al ser hermanos, han crecido con la misma afición desde el añorado Commodore. Pero ella, Dolo, descubrió este maravilloso mundo con *Ratchet & Clank*. Y desde entonces guarda en su estantería con cariño juegos como *SSX* y *El Señor De Los Anillos*.

Me ha dicho un pajarito que os gustan los videojuegos.
Pauet: (Risas) me he pasado media vida jugando... Fíjate, en mi época como joyero estuve «quince días enfermo» para acabar el último *Tomb Raider*.

¿El mejor videojuego de la historia?
Pauet: Estoy enganchado a los juegos de espionaje y *Metal Gear Solid* es la mejor saga al respecto.
Caïm: *Crash Bandicoot*, soy de plataformas clásicos.
Dolo: *Ratchet & Clank* es de mis favoritos, pero los *SSX* me enganchan muchísimo.

Videojuegos, ¿solo o en compañía?
Pauet: Me gusta jugar en compañía si la compañía es competente, si no prefiero solo.
Caïm: Cada vez tengo menos tiempo para jugar, así que si lo puedo hacer en buena compañía, mejor.
Dolo: Lo intenté con mi novio, pero llegó a peligrar nuestra relación. Había muchos piques... (risas)

Los videojuegos ¿es sólo un juego de chavales?
Pauet: Hay que reconocer que las nuevas generaciones juegan de maravilla, pero no quiere decir que sólo ellos jueguen. Y es más, creo que la mayoría de los títulos están pensados para un público adulto.

Las canciones de *Pastora* a qué videojuego le irían bien como Banda Sonora...
Caïm: A un *Gran Turismo*, por aquello de que en un coche es donde mejor se disfruta.
Dolo: A un *Grand Theft Auto*.




VIDEOJUEGOS envía PLAY71 un espacio y codigo de tu juego al 7494
O LLAMA AL 806 41 69 96 SI DUDAS > JUEGOSJAVA@HOTMAIL.COM
50por15: ¿quieres ser millonario?
cod 1836
Football Trivia cod 1421
New York Nights
cod 1418
2005 Real Football
cod 1419
Duke Nukem cod 2052
BUSCAJUEGOS
ENVIA PLAY71 + espacio+ CATEGORÍA deseada al 7494
1563 SOLITAIRE
1410 TRAGACOCOS
1180 TRIVIAL PURSUIT MOBILE EDITION
1836 50 X 15
1323 BLOCKS 2
1011 SIBERIAN STRIKE
1833 ADIDAS ALL STAR FOOTBALL
1301 PRINCE OF PERSIA EL ALMA DEL GUERRERO
1267 STRIP POKER I
1562 PORT ROYALE 2
1321 ASPHALT:URBAN GT
1281 PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO
NOVEDAD
THE CROW
COD. 1836
FOTO FONDOS
para descargar envía
IMAGEN83
un espacio y el codigo de tu foto fondo al 7494
o llama al 806 41 69 90
NUEVOS FONDOS ANIMADOS
45424 45425 45426 45427 45428
¿Qué pasa neeeeng!
¿cómo quieres al Neng?
código formato
43129 animado
43130 en foto
45370 39252 41084 42655 36083 36155 35427 36215 36256 36264
36326 36329 36455 36525 36981 42705 39255 39728 42743
42813 45518 45521 39629 36337 37607 41084 41490
QUITA TU OPERADOR PARA NOKIA
LIMPIA TU PANTALLA
envía blanco al 5477
HTTP://WAP.MOVILMUNDO.COM
CONFIG1 AL 7808
www.movilmundo.com
todo lo que buscas para tu movil
Atención al cliente 902 01 01 27
POLITONOS
envía PF79 (espacio) código polifónico al 7494
O LLAMA AL 806 41 69 90 MUCHOS MÁS EN WWW.MOVILMUNDO.COM
si quieres otro polifónico que no ves aquí envia PF79 más un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo..) al 7494
TOP 20
83738 Metal Gear Solid
83754 Kingdom Hearts
84937 Kill Bill - Silbido
83743 Doom
83719 Super Mario World
83777 Final Fantasy 2
83808 Himno de España
84295 Hikari
84364 Toxic
84440 El señor de los anillos
84490 Asturias patria querida
84494 La internacional
84642 Angel malherido
84860 Fly on the wings of love
83731 metal Gear Solid 2
84724 El bueno, el malo y el feo
85508 Pasión de gavilanes
84067 El Exorcista
84064 Darth Vader Marcha imperial
83883 Fraggle Rock
80143 La Pantera rosa
80017 Mision Imposible
84759 Gladiator
84207 El Padrino
84231 Bar coyote
80044 Rocky
80108 Benny Hill
80096 Pulp Fiction
80498 El fantasma de la opera
84940 Sexo en Nueva York
83834 La abeja maya
84560 Curro Jimenez
80025 Los Simpsons
83658 Star Wars
85219 Volkswagen Golf
80194 Dirty Dancing Time of Life
80125 Mortal Kombat
80074 El equipo A
80131 Buffy Cazavampiros
85083 Aqui no hay quien viva
84697 CSI Las Vegas
80065 Friends
80048 El coche fantastico
NUEVOS
85537 Nada es para siempre
85533 Oompa Loompa
85534 Black horse & The cherry tree
85535 Someday I will Understand
85536 Caramelos Mentos
85531 Cuando cuando cuando
85532 Amar sin ser amada
85509 Loba
85510 Aqui hay tomate
85511 Cronicas marcianas
85512 I got that (boom boom)
85513 Hermanita
85523 Best of you
85524 Must get out
85525 King for a day
85526 Shot you down
85527 Nemo
85529 el último mohicano
85501 Voy paya
85499 Sientelo
85498 Agitalo
85497 Metele sazón
ESPAÑOLAS
85317 Nada fue un error
85302 La tortura
85290 La camisa negra
85351 Zapatillas
85378 ¡Qué pasa neng!
85303 Caminando por la vida
82935 Noches de bohemia
85342 Devuelveme la vida
85265 Esto es pá ti
82652 Fiesta Pagana
82247 Cannabis
84997 Valio la pena
85119 Busco un hombre que te quiera
84428 Asturias
85662 A toda mecha
82364 Chiquilla
85430 A tontas y a lokas
85670 Eres un enfermo
85069 Antes muerta que sencilla
85161 Perdoname
85252 Nunca volvera
VIDEOJUEGOS
83732 Mortal Kombat
83714 Street Fighter
83700 Crash Bandicoot Warped
83756 Sonic The Hedgehog
83733 Resident Evil 2
83711 Super Mario 1
83757 Sonic The Hedgehog
83753 Tetris
83712 Super Mario 2
83716 Tomb Raider 3
83726 F-Zerox
83707 Gran Turismo
83744 Bubble Bobble
83706 Worms
83709 Tomb Raider
83719 Super Mario World
83741 Donkey Kong Country
83758 Puzzle Bobble
80084 Time to fight
83765 Ghouls and goblins
83777 Final Fantasy 2
83752 Tetris
83728 Crono Trigger
83743 Doom
83742 Donkey Kong Country 2
83755 Sonic The Hedgehog
83720 Super Mario Brothers 3
83725 Space Harrier
83727 Commando
REGGAETON-PERREO
85145 Pobre diabla
85629 Gasolina
85103 Baila morena
85632 Yo no soy tu marido
85249 Hasta cuando
84760 Obsesion
84826 Dale don dale
85628 Culo
85150 La gata (palante)
85253 Felina
85113 Dile
85343 Noche de travesura
85211 El baile del pescao
85120 Gata salvaje
top tonovoces
77639 Ir para nada es tonteria.. Cruz y raya
risita Cuñaaaaao El Risitas
77642 El telefono es mi tesoro Gollum
77761 Rompo camaras y micros Julian Muñoz
77763 Que pasa nen? Makinero
77764 Soy Palomino te digo Xiu xiu Palomino
77889 Mohamed coge el teléfono pronto!
77896 Coge el telefono que me llevan preso
papuchi Papuchi Imitación
77048 Sirena de policia
77093 Lobo
77158 Darth Vader Star Wars
77251 Mensajeeeeeeeeeeeee Sms
77252 Septimo de caballeria Toque de corneta
78184 Soy Juan Palomo yo me lo guiso...
77648 Marciano hablando
77287 Coge el telefono que esta sonando
77334 Grito de Tarzan Tarzan
77339 Tienes un mensaje nuevoooooooo
77395 Mensaje del caudillo Franco
77419 Por dios trata de cogerlo Luis Moya
77420 Trata de arrancarlo Carlos Luis Moya
77483 Gallina imitando Formula 1 Divertido
77593 Chaval coge el telefono Torrente
77595 Coge el telefono! Boris
77957 GEMIDOS EN LA PISTA SHARAPOVA
78186 Torrente
77957 Gemidos en la pista
77786 Que pasa neeeeeeeeeeng!
77148 Te llama la guardia civil
77288 Se me enamora el alma
77176 Españoles Franco ha muerto
torrente Torrente
77123 Que alguien me coja!
77762 Como el luisma no se entera
77435 Osea te cojo el telefono
77431 Me parece patetico mama descuega
77166 Doctor Maligno
77116 R2D2
risa Carcajada
77178 Cuñaaaaao
77650 Cerco policial
77302 Cogelo que te estan llamando
77143 Descuelga cobarde
77121 Es tu jefe no lo cojas
77256 Uuu que es elo?
77196 Tienes un mensaje nuevo
SONI BROMAS MP3
ENVÍA PF80 + ESPACIO + CÓDIGO BROMA O SONIDO AL 7494
*O LLAMA AL 806 41 69 90
*SÓLO SI TU CÓDIGO ES NUMÉRICO
77103 Galletas Maria
77472 Que soy el telefono cogerme!
77450 Coge el telefonooooo
pocholo Pocholo
77328 Vayase señor cuesta
77451 Soy yo el movil
boris Boris
77257 Manolo cabeza webo
77407 Descuelga el telefono cuñaaaoooo
77894 Richard coge el teléfono que viene el payo verde
77479 Risa bebe
77188 Arranca llevo manos libres!
77254 Si sueno pues me coges...
77421 Arrás aprieta tecla 1 arrás
77485 Carabirubi
77303 Cogelo que somos los colegas
77222 Pedos y eruptos
77446 Son tus amigos pa joderte
77787 El Luisma? no aqui no es...te equivocas
77128 Vaa tia vaa
77836 Es increible que te suene el móvil
77481 Coge ya el móvil!
77194 Aqui llega torrente
77452 Po favó coge el telefono
TONOVOCES TU MOVIL HABLARÁ CUANDO TE LLAMEN
SONIDOS MP3
CINE
77224 El bueno, el malo y el feo
77194 Aqui llega torrente
77199 Pescao es mu rico
77329 Risa contagiosa
77166 Doctor Maligno
77116 R2D2
77005 Sonido THX
77000 20th Century Fox
77002 Grito de Tarzan
77254 Si sueno pues me coges...
77118 Tirando de la cadena vater
cristal Cristal que se rompe
77036 Tormenta
77038 Pistola 9 mm
TV
77470 Pajaro loco Risa
77260 24 - Serie CTU
77147 A tomar una copita Chiquito
77148 Te llama la guardia civil Chiquito
77143 Descuelga cobarde Chiquito
77128 Vaa tia vaa Shin Chan
ANIMALES
77114 Vacas
77113 Rana
77217 Gatto
77063 Burro
77068 Chimpance excitado
77093 Lobo

■ Los modelitos habituales de Michael





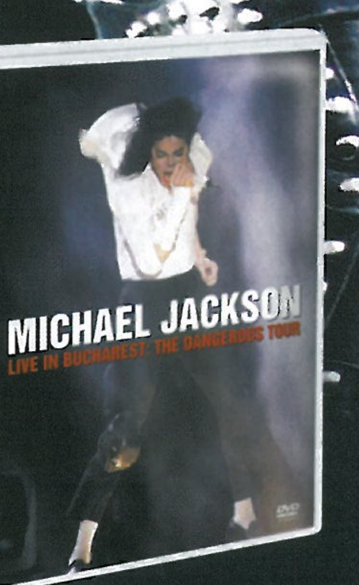
LIVE IN BUCHAREST. THE DANGEROUS TOUR

MICHAEL JACKSON

El concierto más intenso y multitudinario del mítico «Dangerous Tour», al fin disponible en formato digital. MJ en estado puro...

■ El concierto es todo un espectáculo multimedia



CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: NO
SONIDO: STEREO
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: EPIC

Una década después del seísmo que supuso **Thriller** para la industria discográfica, ni una nube se cernía sobre el radiante horizonte del -por entonces- «Rey Midas del Pop»: **Bad** y **Dangerous**, dignas secuelas de la leyenda, habían funcionado razonablemente bien -sin alcanzar las mareantes cifras de su augusto predecesor- afianzando más y más su posición de nº1 indiscutible, a años luz de distancia de cualquier posible competidor. Sus mastodóndicas giras seguían batiendo records y se convertían en acontecimientos históricos allí donde recalaban. La histeria colectiva estaba siempre asegurada. Es el caso de este demoledor *show*, filmado en **Bucarest** durante el «Dangerous Tour», en Octubre de 1992, con un pletórico Michael en la cima de su carrera, manejando con fiereza su mejor repertorio y llevando al borde del motín a una audiencia rumana en pleno ataque de nervios. Todo perfecto, como siempre. Sólo unos meses más tarde empezarían los problemas...

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

En lo que viene siendo una costumbre en los lanzamientos audiovisuales de **Mr. Jackson**, NO EXISTE CAPÍTULO DE EXTRAS.

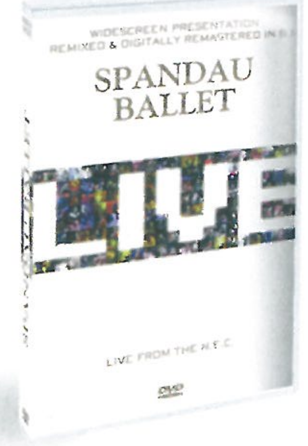
VALORACIÓN: 4/5

Las nuevas generaciones, que quizá sólo conozcan del mito caído su imagen de *freak* acorralado, entrando y saliendo de su extravagante mansión -o de los juzgados de su localidad-, se quedarán probablemente boquiabiertas ante el apabullante derroche de talento natural, carisma y personalidad que podía llegar a desplegar sobre las tablas el fenómeno de Indiana. Eléctrico y gatuno como nunca, imparable desde su apoteósica aparición en escena, el ídolo desgrana lo más sobresaliente de su formidable repertorio en un colosal *show* multimedia -auténtico modelo para todas las súper-producciones que vinieron después- diseñado al milímetro para maximizar el trance masivo: *Wanna Be Startin' Somethin'*, *Smooth Criminal*, *Thriller*, *Billie Jean*, *Beat It*... van cayendo, una tras otra, provocando innumerables lipotimias y sinapismos entre la exacerbada parroquia, hasta desembocar en un efectista *Man In The Mirror*, que la estrella aprovecha para hacer un vistoso *mutis* sobrevolando a la multitud en un curioso aparato... No se lo pierdan.



Junto con **Duran Duran**, **Spandau Ballet** marcaron una época en los 80

SPANDAU BALLET



CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: INGLÉS (CONCIERTO)
ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN, ITALIANO, RUSO, CHECO (EXTRAS)
SONIDO: : PCM STEREO / DOLBY DIGITAL 5.1 / DTS 96/24
TIPO DVD: 2XDVD-9
COMPAÑIA: EL DIABLO / SPV

LIVE FROM THE N.E.C.
Indiscutibles cabezas de escalafón del pomposo movimiento *New Romantic* que, con su lujo y su boato, sustituyó en los primeros años 80 a la crudeza del *Punk* en las preferencias de los adolescentes británicos, el *combo* londinense capitaneado por los hermanos **Kemp** evolucionó sin alharacas desde el *Tecno-Pop* con resabios «*funkoides*» de sus inicios, hacia una suerte de *Euro-Soul* de amplio espectro que les catapultó hacía el éxito masivo y el reconocimiento internacional.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5
Audio-comentarios de los protagonistas, *vídeo-clips*, *making of* de ***Fight For Ourselves***, galería fotográfica y discografía.

VALORACIÓN: -/5
Perfectos intérpretes del *Pop* frívolo y hedonista que caracterizó a buena parte de la década de los 80, y poseedores de un flamante repertorio, erizado de números uno, los **Spandau Ballet** de 1985 eran la viva personificación del triunfo. Tocando en casa, para su público, y rodeados de un selecto grupo de instrumentistas de apoyo, la cosa se desmadra del todo y tira descaradamente hacia el *Funk* de sus orígenes (todos se declaraban *fans* del *Northern Soul*) y, aunque al bueno de **Tony Hadley** no se le descoloca ni un solo pelo de su pétreo flequillo en toda la función, abundan los momentos chisporroteantes. Eso sí, matizados siempre por esas angulosas baladas que tanto juego dieron -y siguen dando- a las parejitas en edad de merecer. Una edición de lujo, cuidadosamente digitalizada y re-masterizada a la que sólo hay que reprochar, una vez más, la clamorosa ausencia de subtítulos...

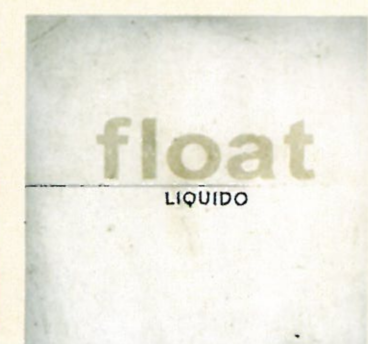
COMPACT-DISC

LA SELECCIÓN MUSICAL MÁS AUTÉNTICA DEL MOMENTO



MISSY ELLIOTT
THE COOKBOOK
ATLANTIC RECORDS

Nueva lección magistral de la rapera de **Portsmouth**, marcando, otra vez, distancias siderales con sus numerosas émulas e imitadoras. Electrónica suburbana, esencias «jazzísticas», rítmica rupturista y el *flow* más inconfundible e incisivo del *Hip-Hop* actual en una irresistible mixtura que luce más aún merced a las extraordinarias aportaciones de un ramillete de jovenes «cracks» del género: **M.I.A.**, **Mary J. Blige**, **Slick Rick**... Un clásico contemporáneo.



LÍQUIDO
FLOAT
NUCLEAR BLAST

Cuarto trabajo de los alemanes, en el que profundizan aún más en su conocida línea de *Power Pop* heterodoxo y colorista que tanto prestigio les ha proporcionado en su país. Influencias variopintas (**Blur**, **Dinosaur Jr.**, **Bloodhound Gang**, **¡Kraftwerk!**...), total ausencia de prejuicios musicales y una actitud saludablemente ecléctica en esta notable colección de canciones de un grupo que no debería pasar desapercibido.



VARIOS - B.S.O
PASIÓN DE GAVILANES
SONY

La gran sorpresa discográfica del verano ha sido, sin duda, el inesperado advenimiento al nº1 de las listas españolas de esta BSO, perteneciente al culebrón televisivo de moda, que contiene diez canciones (de onda *cumbianchera* y similares) compuestas para la serie por **Nicolás Uribe**, interpretadas por las jóvenes colombianas **Ángela María** y **Andrea Villarreal**. Pasiónes tropicales a la hora de la siesta.

Ponte al día con NOTICIAS PlayStation 2
Revista Oficial - España



El nuevo CD de los **Rolling Stones**, ***A Bigger Bang***, se publicó el 5 de septiembre de 2005 en **Virgin Records**. Tras finalizar los 35 conciertos programados en EE.UU. y Canadá, la banda girará por México, Sudamérica, Extremo Oriente, Nueva Zelanda, Australia y, finalmente, Europa, en el verano de 2006. Les estaremos esperando con muchas ganas.



Pastora publica su segundo disco, titulado ***La Vida Moderna***. El trío barcelones formado por **Dolo Beltrán**, **Caim Riba** y **Pauet Riba** edita su segundo trabajo tras haber conseguido vender más de 50.000 ejemplares de su álbum de debut y consolidar una propuesta musical original.
El disco ha sido grabado entre los meses de marzo y junio en **Madrid**.
¡No te pierdas nuestra entrevista exclusiva!

Francisco Céspedes edita ***Autorretrato, OKÁN EYO***, grabado íntegramente en **La Habana** bajo la producción de **Dagoberto González Jr.**, un homenaje muy especial a su tierra natal, **Cuba**.

Depeche Mode vuelven el próximo mes de octubre con ***Playing The Angel***.
Es la primera vez que el grupo se reúne desde *Exciter*, en 2001.

Unos días antes, el 19 de septiembre, **OBK**, referentes indiscutibles del *Tecno-Pop* más comercial en nuestro país, publican ***Feeling***, su nuevo y esperado trabajo para el que han contado con la colaboración especial del afamado productor **Carlos Jean**.

Tres años después de que **Jaime Urrutia** debutara en solitario con ***Patente de Corso***, regresa a la actualidad con su segundo disco en solitario bajo el brazo. Su título es ***El Muchacho Eléctrico*** e incluye 11 nuevas canciones, entre las que se encuentra su particular versión del tema *Azzurro* de **Paolo Conte**, que popularizara el gran **Adriano Celentano**. También destaca la colaboración de su amigo **Enrique Bunbury** en el tema *Nada por aquí*.

Y más novedades disqueras para un otoño que viene caliente: tras dos años de componer sin parar, **Robbie Williams** vuelve con ***Intensive Care***. Desde el próximo 24 de octubre en las mejores tiendas del ramo...





FOTOGRAFÍA Y TEXTO:
JOSÉ LUIS DEL CARPIO

BMW 320D

4 PUERTAS SEDAN

Potencia bruta y bajos consumos

Cuesta casi medio millón más de las antiguas pesetas que la versión con la anterior carrocería (aunque, eso sí, añadiendo una docena de caballos más). Subida de precio que se justifica con creces por la mejora sustancial (y perceptible desde que nos sentamos) de todos sus elementos. Su chasis es sobresaliente, la elegancia de sus líneas incontestable (¿quizá un poco impersonal en su zaga?) y lo mejor, sus prestaciones. Tira «como un mulo», y es capaz de efectuar adelantamientos vertiginosos sin mostrar ningún tipo de titubeo. Y, además, incluso llevando un ritmo rápido, es difícil que su consumo se dispare por encima de los 7 litros. El bastidor es tan equilibrado que permite una conducción deportiva sin que se resientan en demasía los pasajeros, perdonando su chasis cualquier error del conductor e impidiendo que nos salgamos de la línea trazada. Es el equilibrio total hecho coche. Gasta poco (¡poquísimo!), anda mucho, tiene una gran habitabilidad, generoso maletero, imagen imponente y, por si fuera poco, a pesar de su concepto «familiar» transmite mucha juventud. Sólo su precio y su zaga son mejorables. Es uno de esos coches que llamamos «perfectos».

- MOTOR: 1995 cc. (4 cilindros)
- POTENCIA: 163 CV. (4.000 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100: 8,3 s.
- VELOCIDAD MAXIMA: 225 km/h
- PESO: 1.490 kg.
- CONSUMO:
  Urbano
  7,8 l/100
  Extraurbano
  4,5 l/100
  MEDIO
  5,7 l/100
- DIMENSIONES
  Largo: 4.520 mm.
  Ancho: 1.817 mm.
  Alto: 1.421 mm.
  Maletero: 460 l.
  Depósito: 60 l.

www.bmw.es

(+) MOTOR MUY EFECTIVO Y CON CONSUMOS RIDÍCULOS

(-) SU BALANCEO TRANSMITE UNA FALSA INSEGURIDAD

GAMA SERIE 3 4p. Sedán
DESDE: 29.300 €*
HASTA: 45.400 €
VERSIÓN PROBADA: 33.600 €

*** Caja nueva (E90)**

La nueva generación del Parktronic es soberbia. En cambio, el navegador (sin mapa en esta unidad) nos ha «despistado» en alguna ocasión

DISEÑO	MOTOR/PRESTACIONES	ACABADO	CONSUMO	CALIDAD/PRECIO	GLOBAL
8	9	8,5	9	8	8,5



BMW

130i, LA BESTIA

265 caballos para el más pequeño de los alemanes

Es una especie de M1 de BMW. Un coche capaz de acelerar de 0 a 100 en 6,1 segundos. Todo un purasangre que se combina con una carrocería de 5 puertas, lo que amplía su margen de uso. Para lograr los 265 caballos, BMW ha recurrido al que, para muchos, es el mejor motor de la casa: el 3 litros Valvetronic. Fabricado con una combinación de magnesio y aluminio extremadamente ligera y colocado longitudinalmente, optimiza el reparto de pesos entre los ejes. La propulsión es trasera, como siempre, y el vehículo incorpora todas las ayudas necesarias para «domarlo»: DSC, ABS, dirección activa... Una bestia con carácter.





MOVILIDAD DEL FUTURO

General Motors a la vanguardia tecnológica

En el Centro de Pruebas de Pferdsfeld, GM ha presentado un avanzado sistema de asistencia a la conducción con una innovadora tecnología de sensores y una nueva pantalla LCD. Los sensores controlan la distancia respecto a los vehículos delanteros adaptando nuestra velocidad y, además, controlan que no nos salgamos de nuestro carril. La pantalla DualView permite mostrar dos imágenes diferentes, por ejemplo el mapa de navegación para el conductor y una película en DVD para el pasajero delantero, según el ángulo de visión. Una virguería tecnológica.





POLIFÓNICAS y SONIDOS REALES

TOP

85302	La tortura
85317	Nada fue un error
85290	La camisa negra
85439	Axel F
85145	Pobre diabla
85351	Zapatillas
85378	¡Qué pasa neng!
84202	Telefono antiguo
85265	Esto es pá ti
82984	Paquito El Chocolatero
82935	Noches de bohemia
82652	Fiesta Pagana
85629	Gasolina
85342	Devuelveme la vida
84997	Valio la pena
85303	Caminando por la vida
80093	Equador
85632	Yo no soy tu marido
85448	Lo que pasó pasó

CINE

84724	El bueno, el malo, feo	85219	Volkswagen Golf
84937	Kill Bill	80498	El fantasma de la opera
84067	El Exorcista	80194	Dirty Dancing
80143	La Pantera rosa	83687	Pesadilla antes de navidad
80017	Mision Imposible	85461	Everything...(4Fantasticos)
84064	Star Wars	84943	Shrek 2
84207	El Padrino	85529	El último mohicano
84231	Bar coyote	84671	Sonido THX
80096	Pulp Fiction	84233	La historia interminble
80044	Rocky	80023	Austin Powers
84759	Gladiator	83901	Zorba el griego
84440	El señor de los anillos	84660	SWAT
80125	Mortal Kombat	83739	Final Fantasy

TELEVISION

85508	Pasión de gavilanes	80131	Buffy Cazavampiros
83883	Fraggle Rock	84692	Rasca y pica
83834	La abeja maya	83884	El principe de Bel air
84940	Sexo en Nueva York	84966	24 - Serie TV
80108	Benny Hill	83648	La familia Munster
80025	Los Simpsons	80285	Angeles de Charlie
83737	Dragon Ball Z	84329	Mazinger Z
84560	Curro Jimenez	84437	Shin Chan
85441	Verano azul	83838	Negrito del Colacao
80065	Friends	80091	20th Century Fox
85440	Psychedelic S...(Cocacola)	84268	Embrujadas
80074	El equipo A	80249	Futurama
80048	El coche fantastico	85536	Caramelos Mentos
85083	Aqui no hay quien viva	84696	7 vidas
80174	Expediente X	80195	Angel
84697	CSI Las Vegas	83836	Heidi

HIMNOS

82172	Barcelona
83188	Real Madrid
84446	Cara al so
82123	Athletic Bilbao
84362	Champions League
85220	H. de la legión
83808	H. de España
82124	Atletico Madrid
84094	H. Republicano
82190	Betis
84494	La internacional
84489	Els segadors
84490	Asturias patria querida
84436	100 Real Madrid
83809	Guardia Civil
84932	Real Sociedad

ENVIA **SOUND** Código POLIFÓNICA O SONIDO REAL AL **7372**

Ej: Envia SOUND 85302 al 7372 para que suene "La Tortura" en tu móvil

TAMBIEN AL: 806 52 62 44

SGAE SGRFRMV&M/ 513/09/9019

ESPAÑOLAS

85425	Dias de verano	84428	Asturias
85514	Te regalo	85670	Eres un enfermo
82247	Cannabis	85662	A toda mecha
85249	Hasta cuando	85430	A tontas y a lokas
85343	Noche de travesura	84760	Obsesion
82364	Chiquilla	85069	Antes muerta que sencilla
85119	Buscate un hombre que t...	82886	Ni más, ni menos
85161	Perdoname	85503	So payaso
85103	Baila morena	85462	Enamorame

ROCK

84068	Du hast	84624	The trooper
80111	Sweet Child of Mine	84487	We are the champions
80277	Nothing else matters	84611	Whiskey in the jar
80217	Satisfaction	83885	Numb
84976	American idiot	80293	It´s my life
80239	Final Countdown	85080	Boulevard of broken d...
83655	Thunderstruck	84755	Fear of the dark
81459	Smoke on water	80062	In The End
80298	Master of Puppets	85660	Holiday

DISCO

85048	Enjoy the silence '04
85288	Four to the floor
80056	Insomnia
84226	Cafe del mar
85037	Flashdance
84860	Fly on the wings of love
83814	Satisfaction
85212	The world is mine
80153	I Will Survive
84680	Dragostea din tei
85172	Sound of S. Francisco
84203	Dos gardenias
85285	Adagio for strings
81664	Children
84605	Shin chan dance

POP

80726	No woman no cry
84244	Hotel California
84248	Losing my religion
80472	Every breath you take
85352	Speed of sound
80485	Imagine
85329	Don´t phunk with m...
83950	Moonlight shadow
85341	Incomplete
85500	Chacarron
84779	Mariacaipirinha
80150	Bitter sweet symphony
85491	Beautiful sou
85493	Since you've been g...
85492	Holloback girl

SONIDOS REALES

EXORCISTA	"Coge el teléfono...
FRANCO	"Españoles... Franco ha muerto..."
ORGASMO	Esta lo está pasando muy bien...
SUPERPIJA	Osea... te cojo el teléfono
TELEFONO	Sonará como en casa de tu abuela.
RISA	Carcajada... Para mearse de risa
NUEVO	"¡Tienes un mensaje nuevo!!!"
PADRINO	se creeran que eres de la Mafia
POLICIA	Todos se sentiran como en N Y al oirlo...
MOTOR	Arranque de una harley davidson
SUPLICO	"Por favor, que alguién me coja..."
INFIERNO	Thriller, la carcajada...¡De miedo!!!
TARAREO	¡Agotador! ... pero sólo son niñas...
RADIOTAXI	",,shhh 1 coche para ..shhhhh ..."
PAJAROLOCO	¿Te acuerdas del dibujo animado?
POROMPOMPON	...¡pero en versión borracho!
BOMBEROS	¡Cuidado!... Provoca el pánico
NODO	Igual que en los cine de antes

Imitaciones de FAMOSOS

ELNEN	¡Que pasa Nen!
LUISMA	..Como el Luisma no se entera.....
GOLLUM	El telefono es mi tesoro
PORTERO	...un poquito de por favor...
RISITA	¡Cuñaooo! Te suena ¿verdad?
MARTESY13	¡Encarna! Encarna...
RONALDINHO	Vamos a montar una fiesta...
CRUZYRAYA	Ir para nada es tonteria..
GUARDIACIVIL	"...mentalízate, te llama la GCivil"
BORIS	Histérico como siempre
TORRENTE	¿Te lo vas a creer???
POCHOLO	De locura... ¡A tope!
LMOYA	.. A ras, a ras!!!
PREYES	Soy yo, el móvil
BUSTAM	tío cógelo porque....
SHINCHAN	La risa del niño travieso
PALOMINO	...Soy Palomino y te digo Xiu Xiu
MALIGNO	El famoso doctor te avisará

Envía SOUND ORGASMO al 7372 y verás lo que te va a costar no ponerte a cien cuando te llamen

CANCIONES PERSONALIZADAS con tu PROPIO NOMBRE

¿Te llamas JOSE?... ¡Así sonará tu móvil!

JOSE, te llaman JOSE, es el teléfono, fono, fono....
JOSE, ¿quién será?
JOSE, Có-ge-lo, gelo, gelo...

Envía SOUND LETRA y todo seguido el nombre que quieras que suene en la canción al 7372. Si te llamas JOSE lo adaptaremos para que sea tu nombre el protagonista de la canción. Envía SOUND LETRAJOSE al 7372 y la canción con JOSE sonará cada vez que te llamen.

VIDEO-TONOS

CLIPS ORIGINALES



3853	Akon	Lonely
3859	Amaral	Dias de verano
3627	Angel Lopez	Hasta cuando
3468	Aventura	Obsesion
3473	Bebe	Con mis manos
3458	David Bisbal	Camina y ven
3470	David Bisbal	Me derrumbo
3469	David Civera	Perdoname
3854	Decai	Te haria una casita
3838	Don Omar	Pobre diabla
3466	Don Omar	Dile
3542	El medico	Chupa chupa
3455	Hector & Tito	Baila morena
3843	Infernal	From Paris to Berlin
3840	Juanes	La camisa negra
3465	Kate Ryan	Promise
3467	Kylie Minogue	I belive in you
3472	Kylie Minogue	Chocolate
3454	Merche	Distancia
3460	Nicky Jam	La gata
3461	Queen	We will rock you
3459	Robbie Williams	Feel
3608	Santa Fe	Esto es pa ti
3844	Scooter	Suavemente
3842	Starsailor	Four to the floor
3839	Black eyed peas	Don´t phunk with my heart
3596	Bustamante	Devuelveme la vida
3833	Cabin Crew	Star to fall
3462	Camela	Cuando zarpa el amor
3471	Carlinhos Brown	Mariacaipirinha
3841	Coti	Nada fue un error
3508	Daddy Yankee	Gasolina
3847	Danii Minogue	You won´t forget about me
3463	Depeche Mode	Enjoy the silence
3837	King Africa	Paquito chocolatero
3626	Supremas de Mostoles	Eres un enfermo
3456	Malena Gracia	Bombon latino
3846	Manuel Carrasco	Mujer extraña
3457	Maria Isabel	Antes muerta que sencilla
3790	Teixi Band	Psychedelic sally (Coca-cola)

Para que se active a toda pantalla y todo volumen el clip "NADA FUE UN ERROR" cantado por COTI, JULIETA VENEGAS y PAULINA RUBIO cada vez que te llamen...

ENVÍA **MAGICO 3841** AL **7372**

VIDEO-BAILE

3451 ESTILO USA: Chica con muchos argumentos! Será un placer que te llamen más!

3554 DOBLE PLACER: 2 Hermanas muy, que muy cachondas y atrevidas. ¡Descúbrelas en cada llamada!

3453 ESTEBAN: Sensual y cachas, pero nada vulgar! Y con melodia pegadiza.

Envía MAGICO 3453 al 7372 para que ESTEBAN se desnude al ritmo de la musica cuando te llamen

ANIMACIONES BABY







Envia TELE CÓDIGO ANIMACIÓN Al 7372

Envia TELE HIPHOP al 7372 y veras como baila












36326 · 39071 · 37194 · 42940 · 42941

37660 · 35332 · 36213 · 39053 · 42811

ENVIA **TELE** Código FONDO O ANIMACIÓN AL **7372**

Ej: Envia TELE 43063 al 7372 para tener el BALON en tu móvil

TAMBIEN AL: 806 52 62 33

36215 · 42742



40058 · 39074 · 42936 · 42655

38876 · 37522 · 43063 · 42813





42814 · 41080 · 42422 · 41084

EL GATO MÁS FAMOSO



Envía TELE GATO al 7372 para recibir la animación del GATO que RELAME tu PANTALLA

TEMAS>Cambia el look de tu móvil por dentro













ENVÍA **SCREEN** Código TEMA AL **7372**

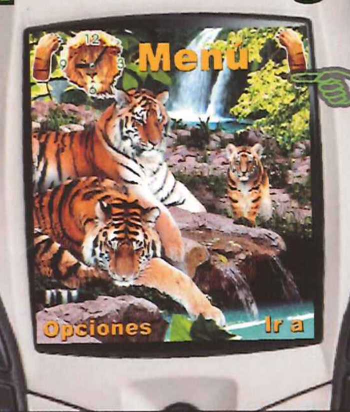
Ej: Envía SCREEN 2250 al 7372 para tener las CALAVERAS







Y también puedes elegir:



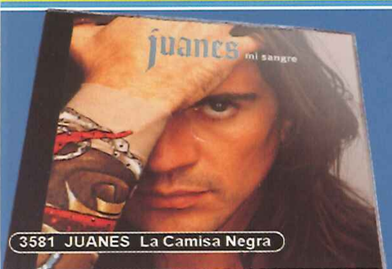
MOTOS
CULITOS
CARIBE
FELINOS
DELFINES
BRUJAS
PECES
RANAS
VAQUITAS
MONOS
CHICASEXY
UNICORNIOS
TIASENBIKINI
FLORES
PAJAROS
POMPIS
MIRADAS
BICHITOS
COCTELES
PERRITOS
HELADOS
TETAS







Si quieres que los fondos de pantalla y los iconos de tu móvil se cambien por FELINOS. Envía SCREEN FELINOS al 7372



3581 JUANES La Camisa Negra

3740	50 Cent	Candy shop
3798	Akon	Lonely
2817	Amaral	Dias de verano
2956	Angel Lopez	Hasta cuando
2161	Aventura	Obsesion
3562	Black eyed peas	Don´t phunk with my heart
3425	Bunbury	Lady Blue
3429	Bunbury	Los restos del naufragio
3426	Bunbury	Al final
2876	Camela	Presiento que me engañas
2652	Camela	Cuando Zarpa el amor
2155	Carlinhos Brown	Mariacaipirinha
3871	Carlos Baute	Te regalo
2620	Chemical Brothers	Hey boy hey girl
3677	Cine y televisión	Gladiator
3681	Cine y televisión	Ghost - Unchained Melody
3571	Coldplay	Speed of sound
2960	Cortes	No juegues con mi alma
3714	Coti	Nada fue un error
3870	Craig David	All the way
3526	Cubaton Reggaeton	Chupa Chupa
3408	Daddy Yankee	Gasolina
2154	David Bisbal	Camina y ven
3430	David Bustamante	Devuélveme La Vida
3869	David Demaria	La ciudad perdida
3558	Decai	Te haría una casita
2176	Depeche Mode	Enjoy the silence 04
2197	Depeche Mode	Personal Jesus
2792	DJ Tiesto	Love comes again
2788	DJ Tiesto	In my memory
3432	Don Omar	Pobre diabla
2638	Don Omar	Dile
2639	Don Omar	Dale don dale
2777	El Arrebato	Buscate un hombre que te quiera
2742	El Arrebato	Por un beso de tu boca
3878	Fran Perea	Punto y aparte
3433	Gorillaz	Feel good Inc.



3562 BLACK EYED PEAS Don´t phunk with my heart

Música Real
Artistas Originales

ENVÍA **ARTE** Código Música Real AL **7372**

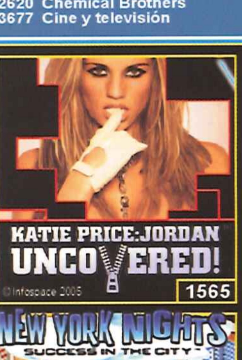
Para que suene la versión original de DON'T PHUNK WITH MY HEART cantada por BLACK EYED PEAS cada vez que te llamen envía ARTE 3562 al 7372

3545	Hector & Tito	Noche de travesura
2871	Hector & Tito	Amor de colegio
2640	Hector & Tito	Baila morena
2834	Iron Maiden	The number of the beast
3581	Juanes	La camisa negra
3866	Keane	Bend & Break
2929	Supremas de Mostoles	Eres un enfermo
3711	Los Chichos	El Vaquilla
3863	Lucie Silvas	What you´re made of
3865	Luis Fonsi	Nada es para siempre
2636	Maria Isabel	Antes muerta que s...
3561	Matari	Tonta
2180	Mike Oldfield	Moonlight shadow
2659	Nicky Jam	La gata (palante)
3700	Nirvana	Smells like teen spirit
2911	Orishas	Naci Orishas
3560	Papi Sanchez	Enamorame
2179	Queen	We will rock you
2625	Robbie Williams	Feel
3851	Rolling Stones	Streets of love
3879	Seguridad Social	A tontas y a lokas
2590	Sex Pistols	Anarchy In The UK
3788	Teixi Band	Psychedelic Sally (Cocacola)

SGAE SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES SGAE RMVKM/ 513/09/9019



3878 FRAN PEREA Punto y Aparte



NEW YORK NIGHTS
SUCCESS IN THE CITY

© 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, Gameloft logo and New York Nights: Success in the City are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.

1418



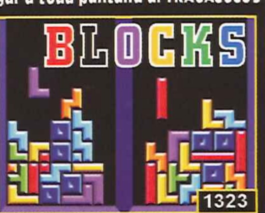


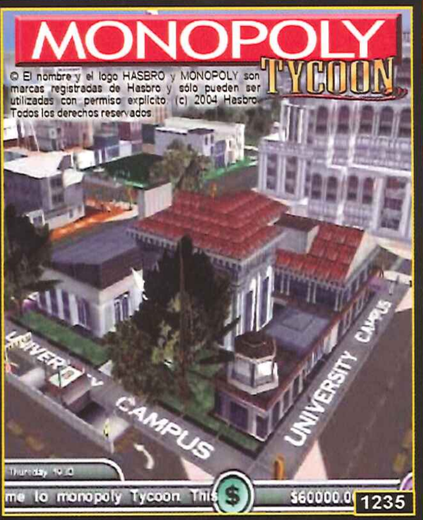


ENVÍA **START** Código JUEGO AL **7372**

Ej: Envía START 1410 al 7372 para jugar a toda pantalla al TRAGACOCOS









Ve calentando las manos

en octubre







PlayStation Portable



3+